すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成15年3月1日発行（毎月1回1日発行）
第4巻 第3号 通巻第34号
eb!
enterbrain
月刊アルカディア
3月号
COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE
ARCADIA
コナミが打ち出す新機軸!
ee'MALLと
pop'n music 9の
連動とは!?
アーケードの革命となるか?
●超最新作10連発!!
ボーダーダウン
F-ZERO AC(仮)
タイムクライシス3
兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編
クレイジータクシー ハイローラー
新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee～
ドッグステーション・デラックス
VIRTUA COP 3
式神の城II
闘幻狂
●最新ゲーム攻略群
Virtua Fighter4 Evolution
WCCF 2001-2002 Ver.2
BATTLE GEAR 3
●ついに全国予選も佳境に!!
闘劇 -SUPER BATTLE OPERA-
2003
No.034
3
650
yen
MARCH
特別付録:
B2判「モンスターゲートIII」
描き下ろしポスター
HELLO
I MAKE
POP'N MUSIC
LET'S MAKE IT
TOGETHER
THANK YOU!
FINE
HEY!
shio
2002. Dec

極限の対戦(バトル)と

[イニシャル]頭文字D Arcade Stage Ver.2

イニシャルD　アーケードステージ　バージョン2

sega rosso™

公道最速は対戦(バトル)で決めろ!

カプチーノ、アルテッツァ、セリカGT-FOUR等、車種の追加!!
あの樹のハチゴーも選択が可能!
また「赤城」「いろは坂」の新コースを追加。
雨の中、ウェットコンディションでのバトルも可能。
峠バトルの興奮はますますパワーアップ!

今度はレース中に挑戦者が乱入!

公道最速の称号を賭けて、バトルはますます熾烈に加速する!

タイムアタック ネットランキング対応!

●単独走行でタイムアタック!
●ネットランキングにパスワードを登録して世界最速の走り屋を目指せ!

ネットランキングURL　http://www.segarosso.com/INITIALD/

カードデータ引き継ぎ可能!

前作(頭文字D Arcade Stage)で作成したカードデータを"Ver.2"のカードに引き継ぐことができます。

ご注意
■新規カードは「頭文字D Arcade Stage Ver.2」専用となり、前作「頭文字D Arcade Stage」での使用ができなくなります。
■カードデータは、ポイント、車種、名前、パーツ装着コース、AT/MTの選択については引き継がれますが、チューニング、タイム、対戦成績、公道最速の進行具合は引き継がれません。

究極の恐怖がここに!!
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 3
THE HOUSE OF THE DEAD III
OriginalGame ©SEGA
© WOW ENTERTAINMENT INC. / SEGA CORPORATION, 2002
ショットガンでゾンビを
一掃する爽快感！
果てのないゾンビの急襲、廃墟化した研究所の奥深く隠された謎…
悲鳴に彩られた恐怖の異世界を相棒と共に駆け抜けろ!
大好評のガンシューティングゲーム
「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」シリーズの最新作!
キミはこの進化した恐怖に打ち勝てるか……!!
本物の恐怖はここから始まる…
今度の武器は
ショットガン!
変化に富んだ数々のイベント!
豊富なマルチエンディング!
マルチプレイヤーシステムで
ストーリーが変化!
Chihiro
SEGA 株式会社セガ
セガAMユーザーサポートe-mail: AMusersupport@soj.sega.co.jp
セガのインターネット・ホームページ「SEGAオフィシャルウェブサイト」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA OFFICIAL WEB SITE
http://sega.jp/
ここに記載されている製品の内容は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承下さい。

新豪血寺一族

骨肉の闘い、未だ終わらず…。

あの豪血寺一族が、世紀を超えて帰ってきた!

新豪血寺一族
闘婚
Matrimelee™
マチュリメレー

ネオジオMVS最新作『新豪血寺一族 闘婚~Matrimelee~』、乞うご期待!!

販売元 株式会社サンアミューズメント
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町13-18 クリエート江坂

SUN
http://www.sunamusement.co.jp/

NOISE 存続プロジェクト

第2弾

METAL SLUG 3

2年の封印が解かれた!
ドット表現の最高峰と賞賛される
「METAL SLUG3」の
サウンドを完全収録!

2003.1.31 販売開始!

ネット予約受付中!

※ジャケットは発売時に異なる場合がありますのでご了承下さい。
©PLAYMORE

闘婚～Matrimelee～

第3弾

格闘ゲームの常識を無視した
あの豪血寺一族が
NEOGEOで復活!
歌いまくりゲームサウンドを完全収録!

2003.SPRING

※ジャケットは発売時に異なる場合がありますのでご了承下さい。
©ATLUS ©NOISEFACTORY

RAGE OF THE DRAGNS

聴き応えありのこの一枚!
音声データも入ってこの価格!
¥1,800(税込み・配送料込み)

発売元:株式会社ノイズファクトリー
お問い合せ先:TEL 043-489-1195 FAX 043-489-1062

ネット申込先 http://www.noise.co.jp/

CONTENTS

3

COIN OP'ED VIDEO GAME MAGAZINE
ARCADIA 2003.March

http://www.arcadiamagazine.com/

『ポップンミュージック9』
Illustration by shio
©1998 2002 KONAMI
タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

付録B2判ポスター
モンスターゲートⅢ
Illustration by 安松幹生（コナミ）
©2002 KONAMI

巻頭スクープ！

008 ee'MALL & pop'n music9

（イーイーモール＆ポップンミュージック）

■コナミが打ち出す新機軸！　『pop'n music9』と連動する『ee'MALL』とは、一体どんなものなのか!?

意欲的な新作SHT登場！

020 BORDER DOWN

■元タイトーのスタッフが放つ新作シューティングが登場！　サウンドを担当するYack.氏インタビューも見逃せない!!

全国で予選の火ぶたが切って落とされた！

036 闘劇 -SUPER BATTLE OPERA-

■次々と決まりゆく本戦出場者たち。キミは激戦をくぐり抜け、参加権を獲得できたか!?　残された予選はあとわずか！　激戦区などの予選結果を交え、闘劇情報をお伝えしよう!!

僕らがビートマニアを始めたワケ

120 ビートマニア トッププレイヤー座談会

■2002年夏に発売された『FINAL』で五鍵のビートマニアの歴史は幕を下ろした。IRでも、たびたび上位にその名を連ねるプレイヤーたち。彼らは何を思ったのだろうか？

『TIME CRISIS 3』

『TIME CRISIS 2』の続編『CRISIS ZONE』は、『2』のインカム・持続力に遠く及ばなく、お世辞にも良作と言われることはなかった……。今現在でも欲しがる店舗があると囁かれている、前々作『2』。果たして今作『TIME CRISIS 3』は、その期待に応えることができるのだろうか!?　全国各地のゲームセンターから注目されているタイトルが、この春登場する。（掲載はP.032）

SERIALIZATION

GAME LIST

AD LIST

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850（営業部）
03-5433-7156（編集部）

今月の『ポップンミュージック9』は、ドッキドキのすごい情報があるんだ！　これまでに無かった最新の遊びを提供してくれる、その名も『ee'MALL』。この新しくておしゃれでポップなモールを利用して、さらにポップンではじけちゃおう!!

Text：閃屋

ポップンミュージック9

- ■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
- ■ジャンル：音楽シミュレーション
- ■操作方法：9ボタン
- ■発 売 日：2002年12月下旬(稼働中)
- ■使用基板：――

イーイー・モール

- ■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
- ■ジャンル：オンラインショッピングシミュレーション
- ■操作方法：――
- ■発 売 日：今春発売予定
- ■使用基板：――

KONAMI IDを取得して遊びを広げよう

先月号でもその内容について紹介した、KONAMI ID。今月は、その取得方法についても詳しく紹介しているよ。筐体からの登録だけで、安心している人はいないかな？　まだ携帯から登録を済ませていない人は、続きを読んでシッカリ登録してね。

携帯電話

携帯電話からe-AMUSEMENTには接続できたかな？　携帯から接続した人には、トレビア～ンな特典があるんだ。今、お店で買える20種類のカード以外にも、オリジナルエントリーカードの存在が発覚！　携帯から接続すると、この特別なカードを取得する権利が得られるよ。まだ接続していない人は早速接続しよう。

ee'MALL

そして今回のとびきりなビッグニュース、『ee'MALL』。その全容について詳しくお届け。『ee'MALL』がお店にやってきたその日から、ゲームセンターがショッピングモールになっちゃうのだ。ネットワークシステムを利用した、目からウロコの大異変、後のページに期待！

ポップン9+ee'MALLでゲームがさらにパワーアップ

これまで、エントリーカードやe-AMUSEMENTなど、ネットワークを利用したポップンの新要素をばばんと紹介してきたよね。ところが今月は、それ以上にオドロキの最新情報があるんだ！　突如編集部に飛び込んできた、泣く子も黙る最新情報とは!?　いやぁ～、ポップンならきっとまだまだ何かをやってくれると思っていたけど、ついに姿を現したよ！　その名も『ee'MALL』。上のタイトルの右隣りにあるかわいい筐体がそれだ！

『ee'MALL』の登場は、これからのポップンのスタイルをガラリと変えるものになるハズ。その内容については10ページから詳しく触れているので、今からバッチリおさえておこう。

『ee'MALL』と連動することで、『ポップン9』がもっと楽しくなること間違いなし！　これは楽しみだよね。

e-AMUSEMENTへのアクセス方法

筐体IDとカードへの登録

KONAMI IDは『ポップン9』筐体から登録することも可能。筐体から登録したら、その後エントリーカードに自分のKONAMI IDを登録しよう。この登録をお忘れなく！　なお、筐体からの登録は、あくまで仮。後でしっかり携帯電話から登録を済ませよう。

え？　登録してないの？ まだの人は即登録！　KONAMI ID

KONAMI IDをまだ持っていない人は、すぐに登録しよう！　このIDを持っているとe-AMUSEMENTがさらに楽しめるんだ。これをまだ持っていないということは、オリジナルエントリーカードを手にするチャンスを、みすみす逃しているってことになる。今月は、携帯からのID取得方法を詳しくお伝えするよ。このページを見て、実際にやってみればすぐわかるはず。一人に一つ、KONAMI IDなのだ！

1
ご案内
IDの特典
利用方法
現在のKONAMI ID
sample-0573-etaro
登録
ID更新
ID削除
ID切替
▲INDEXへ
コナミアプリへ
© KONAMI

2
どちらかを
お選びください
携帯に登録
お持ちのKONAMI IDをこちらで登録ください。
新規で登録
KONAMI IDを持っていない方はこちらで新規に発行
戻る
© KONAMI

3
ゲーム機で取得したKONAMI IDを入力してください。
ご登録には、下記の規約に同意していただく必要があります。規約を良くお読みの上、お進み下さい。
規約を読む
同意する
同意しない
戻る
e-AMUSEMENTトップへ
© KONAMI

4
お持ちのKONAMI IDとパスワードを入力してください
KONAMI ID
PASSWORD
本名(必須)
ニックネーム(必須)
TEL
生年月日
年　月　日

5
受け付け完了>>
ご利用ありがとうございました。
戻る
© KONAMI

登録の流れ

1 e-AMUSEMENTにアクセス！

携帯で、e-AMUSEMENTにアクセス。i-modeからは、［メニューリスト］→［ゲーム］→［ゲーム1］→［ゲームパック］→［コナミネットDX］。そしてJ-SKYからのアクセスは、［Jフォンメニュー］→［Jスカイメイン］→［ケータイゲーム］→［メーカー別リンク］→［コナミネット］→［コナミJ-APPLI］となっている。ここまでたどり着いたら、「1登録」を選択しよう。
※写真はJ-SKYのものです。4月からEzwebも対応。

2 携帯電話に登録しよう。

次に、「携帯電話に登録」をクリック。さぁ、これでキミの携帯に、IDなどの情報が登録されたよ。確認するには、e-AMUSEMENTのトップのページに、IDが表示されているかどうかを見れば確認できるよ。

3 規約をよく読んで理解しよう。

規約を読む画面では、まずはこの説明をしっかり読もう。登録するには、規約に同意するという意思表示が必要なんだ。同意しないという場合は、登録されないから、登録を断念するしかなくなるぞ。

4 必要事項の入力だよ！

規約に同意した人は入力画面へ。ここで、『ポップン9』筐体から登録しているKONAMI IDとパスワード、そしてそのほかにも必要事項を入力しよう。パスワードは後々必要なので、絶対忘れないようにしてね。

5 受け付け完了だよ！

正しく登録できたら、受け付け完了の画面が出る。やったぁ！　これで、自分だけのKONAMI IDでゲームが楽しめるね。これからますます充実していくe-AMUSEMENTに期待して、登録画面を終了――。

終了

登録すると、どんな特典があるのか？　2月3日から、オリジナルエントリーカードをもらえるキャンペーンを開催するのだ！　オリジナル絵柄の非売品カードをゲットするチャンス！　応募しよう。

登録後のお楽しみ

登録すると、どんな特典があるのか？　今まさに、オリジナルエントリーカードが貰えるかもしれないキャンペーンを開催しているのだ！　ここでしか手に入らないカードをゲットするチャンス！　ぜひ応募しよう。

?

未登録だと、エントリーしたことにならないよ！

開催期間は君が使っているケータイの機種によって違うので気をつけよう。キャンペーンの詳しい説明は13ページを見てね。スタートはまだ先だという機種の人も、それまでにKONAMI IDの取得と登録を済ませて、準備万端で待っていよう。

『ee'MALL』ってなあに？

『ee'MALL』とは、「モール」という名の通り、ネットワークを使った巨大なショッピングモールだと思えば分かりやすいよね。ここで買い物できるのは『ポップン9』の未収録曲のほか、キャラクターの衣装も買えちゃう！　もちろんミニゲームなど、そのほかの優れた機能もてんこ盛りなのだ。

『ポップン9』をさらに楽しめるニュータイトル登場!!

すごいシステムが現れた！　『ポップン9』をもっともっと面白くするこのマシーン、その名も『ee'MALL（イーイー・モール）』！　写真の筐体を使って、『ポップン9』の未収録曲をゲットしたり、キャラクターを着せ替えさせたりして、『ポップン9』をさらに深く遊べるようになるんだって！　これはスゴイ！

イーイー・モール
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：オンラインショッピングシミュレーション
■操作方法：――
■発 売 日：今春発売予定
■使用基板：――

レコードショップ

ここでは音楽を入手できるよ。手に入れた音楽は『ポップン9』プレイ時、新しい曲として表示されるようになるんだ。もちろん、プレイできるのは入手した人だけ。最初は20曲ぐらいからスタートして、e-AMUSEMENT配信によってどんどん増えていく予定なんだって。

インフォメーションセンター

これまで携帯電話やパソコンからしか登録できなかったKONAMI IDの登録が、ここからできるようになるよ。

また、有料だけど個人成績の閲覧もできて、すごく便利なんだ。これならゲームをプレイした後、すぐに自分の成績を確認できるね。

アミューズメントショップ

『ee'MALL』では、ミニゲームで遊んでポイントをどんどん貯めよう！　現時点で用意されているのは、五種類ものミニゲーム。遊んだ結果に応じて、『ee'MALL』内で使うポイントを獲得できるんだ。楽曲や衣装を買うにはこのポイントが必要だから、頑張ってミニゲームで遊ぼう！

交番

交番には、レアグッズの落し物が届けられていることがあるんだって。この落し物は、タイミングよく交番を訪れたプレイヤーが、早い者勝ちで入手することができるんだ。これで『ee'MALL』をプレイするのが日課、なんてことになる人がすごく増えそうだね。

グッズショップ

例えば衣装のような、『ポップン9』のキャラクターグッズを用意してくれているグッズショップ。ここでは使用キャラクターを自分の好みにアレンジすることができるよ。アレンジしたキャラは、もちろん『ポップン9』で実際にプレイする際に反映されるんだ。

レストラン

レストランでは、さまざまなイベントが発生するんだって。イベント内容はその時によっていろいろ。時には大食い大会を開催していることもあるし、アルバイトを募集していることもある。どんなイベントが起こるかは、レストランに足を運んでみなくっちゃ分からないよ。

郵便局

郵便局では、友達にメールを送ることができる。メールに楽曲やグッズを付けて、プレゼントしたり物々交換したりできるんだ。それに別の場所に設置されている『ee'MALL』にもメールを送れるから、遠くの友達ともゲームセンターでコミュニケーションが取れちゃうんだ。

『ee'MALL』で『ポップン9』がどう変わるの？

★ポイントを貯めるには

『ee'MALL』で遊ぶために重要なのが「ポイント」。これを貯めるには、いくつかの方法があるよ。一つは、アミューズメントモールのミニゲームで遊ぶこと。ミニゲームで遊んだ結果・成績によって、ポイントが加算されるんだ。『ポップン9』で遊んでもポイントが貯まるよ。

『ee'MALL』でポイントをGET!!

『ee'MALL』にいろいろなショップがあることは分かったよね。その中のアミューズメントショップで遊ぶと、その結果や成績によって、ポイントが得られる。遊べる五種類のミニゲーム、上達してガシガシポイントを集めよう！

『ee'MALL』には、いろいろなショップがあることは分かったよね。その中のアミューズメントショップで遊ぶと、その結果や成績によって、ポイントが得られる。遊べる五種類のミニゲーム、上達してガシガシポイントを集めよう！

またポイント獲得

ポイントは『ポップン9』などのe-AMUSEMENT対応タイトルで遊んだ回数によって、どんどん貯まっていくんだ。『ee'MALL』と『ポップン9』を行き来すれば楽しさ倍増、やめられない止まらない!!

いざレコードショップへ

ポイントが貯まったら、早速レコードショップへ行ってみう！　手持ちのポイントで『ポップン9』の曲をゲットできるんだ。いろんな曲をゲットするため、ポイントはたくさん貯めておきたいね！

「ポップン9」をプレイしよう！

曲を手に入れたら、ポップン9をプレイしてみよう！　新しい曲で遊べるようになっているよ！　こんな風に『ee'MALL』は、『ポップン9』に無限の楽しみを提供してくれる。新しい曲や、キャラクターの[illegible]！

えっ!?
ポップン9に新しい曲が!?

メロパン第二作!!　Des-Rowからの熱いメッセージ。

★e-AMUSMENTならではの楽しみ

ネットワークの利点をフルに活かし、さまざまな楽しみを詰め込んだ全く新しいゲーム、それが『ee'MALL』なんだ。e-AMUSEMENT対応のタイトルに、無限の可能性が生まれるね。今後ますます広がりを期待しちゃうよね。ほかの作品にも、どんどん対応してくれないかぁ……。

とにかく『ee'MALL』の登場で、ゲームセンターの楽しみがもっともっと広がるといいね!!

これから始める！ポップンミュージック9

-超初心者講座-

「ポップン9」が稼働してから1カ月、みんなプレイしてるかな？今作から始めたプレイヤーもたくさんいると思うし、もしかしたら「昨日始めました」なんてプレイヤーもいるかもしれないね。そんな今だからこそ、もっと上手になりたいと思っている君たちに、今回は超初心者講座を開いちゃうよ。プレイの参考にしてね。これでたたきたかったあの曲も、たたけるようになる！……かも。

初心者が初めに難しいと感じる部分

①ボタンが多くて全部たたけない。
②どのボタンを押せばいいのか分からず、画面とボタンを交互に見てしまう。
③2個同時に落ちてきたときに焦る。
④どんな曲があるのか分からない。
⑤それでも長く遊びたい。

①九つのボタンは最初の壁

「ポップン9」をこれから始める人にとって、最初の壁となるのが9ボタンです。9ボタンモードは広い視界を必要とし、初心者では混乱しがちです。

そこで、図中の34567のみのボタンを使ってプレイする5ボタンモードでプレイしましょう。9ボタンよりも全体を把握しやすいので、「ポップン」に早く慣れることができるはずです。まずは5ボタンモードをしっかりたたけるようになりましょう。

②どうやってたたけばいいの？

基本的な立ち位置は赤、つまり5のボタンがおへその前に来るようにします。そして、右手と左手でたたくボタンを決めます。1234は左手、6789は右手でたたきましょう。5については、慣れるまでは利き手でたたきましょう。

③同時に落ちてきたときのたたき方

同時押しで最も使用頻度の高いものは、1+3や2+4など横方向に隣り合うボタンを同時にたたくものです。難度が低い曲はポップ君の数は多くありません。それでも、いきなり片手でたたかずに、両手を使ってしっかりたたきましょう。

次に、6+9や5+8など、斜め方向の同時押し。これは焦ると見当違いのボタンをたたいてしまいがちです。ボタンとボタンの間隔を間違わないように両手で押せるようになりましょう。

④曲がいっぱいあって迷っちゃう

まず、選曲画面で表示されるレベルを目安にします。最初は見栄を張らず、まずは☆1～3個ぐらいのレベルから始めてみましょう。

「ポップン9」の新曲よりも、古い曲の方が比較的レベルが下がっているので、プレイしやすいはずです。シリーズで分けるなら「ポップン1」～「ポップン4」ぐらいまでの曲で練習しましょう。

あとは、君のレベルに合わせて筐体が自動的に曲を選択してくれて、さらにクリアがしやすくなっているオススメモードをプレイしてみるのも手。また、聞き慣れたライセンス曲(サザエさん、笑点など)をプレイするのもいいですね。少しずつポップ君といい関係を築きましょう。

⑤1回のプレイ内容の考え方

まず、モードセレクトはNormalを選択。このモードは、必ず2曲目までプレイできるからです。3曲目までプレイして効率よく自らのレベルアップを図るには、この2曲目が大事です。

このように考えると、まず「1曲目に知らない曲」をプレイ。レベルはあんまり考えなくてもいいです。最初は多くの曲を聴き、好きな曲を見付けるのが大事なのです。「2曲目は自分のレベルに合ったもの」を選び、「3曲目はクリアすることを目標としている曲」を選んでプレイしましょう。何よりも好きな曲をたくさん練習することが、上達するための一番の近道なんですよね。

新企画 ポッパーズシルブプレ ～ボンジュール隊が行く～

※シルブプレ…フランス語で「ちょっとすいません」の意
ボンジュール…フランス語で、「こんにちは」の意。

第一回 突撃インタビューでシルブプレ

[illegible]まったこのコーナー。ここでは、[illegible]ップンに関するいろいろなことをやっていくよ。[illegible]すべき第一回は、[illegible]ポッパーに突撃インタビュー。どんなコメントが飛び出すかな。それじゃレッツゴー！

東京都 ヒロさん(14歳)
ポップンシリーズをは「2」から始めたというヒロさん。曲のジャンルの多さと、キャラのかわいさに夢中らしいぞ。現在はハイパンク(ハイパー)を練習中だとか……。今作には大満足のご様子。

左　千葉県 舞さん(17歳)
右　千葉県 akiyoshiさん(17歳)
まさにヴィジュアル系なこのお二人。プレイしていてもまさにビジュアル系！　レベル40を越える曲はすべて難しいと答えたakiyoshiさんだけど、腕前は上級者クラス。「9」の感想を聞いてたら、二人とも「最高！」の一言。

埼玉県 BL33さん(21歳)
ポップンの楽しさは、大勢でプレイして楽しいことと回答してくれたBL33さんは、なんと初代からのプレイヤー。今作はカウガールソング(EX)で爆裂ポップ君状態!!

募集～！

このコーナーでは、ポップンに関する疑問や、やってほしいことなどなど募集してるよ。お手紙まってます～。あて先は201ページ、「ポッパーズシルブプレ係」まで。
それじゃ次回までオ～ルヴォワ～ル(さようなら)。

左　茨城県 大沼千夏さん(13歳)
右　茨城県 菊池啓子さん(13歳)
茨城から来たという13歳コンビ。どちらもシリーズは「6」から始めたとあって、二人で楽しくたたいてるみたい。「曲選択時の時間が短いです－」と嘆いていた菊池さん。そんなときは、片っ端からプレイしちゃおう！

e-AMUSEMENT開始記念キャンペーン！
『ポップンミュージック9』のオリジナルエントリーカードをもらっちゃおう

全20種類あるエントリーカードのうち、絵柄の異なる5種類を集めると、抽選で合計1500名のみんなにオリジナルエントリーカードが当たるんだ。このエントリーカードには、隠し要素がすべて入っているというすごいものなんだ。このキャンペーンに応募するには、KONAMI IDを取得してエントリーカードに登録する必要があるんだ。登録についての説明は9ページを参照してね。

キャンペーン応募期間
2003年2月3日～

i-mode	2003年2月3日～2月28日
J-SKY	2003年3月3日～3月31日
ez-WEB	2003年4月～

絵柄が違う5種類のエントリーカードを集めよう！

2003年1月10日付け

大反響

ポップンシリーズ楽曲&キャラクター第二回人気投票 結果発表

第一回が予想以上に大反響だった人気投票、今月は第二回の集計結果を発表するよ。前回にも増してたくさん送られてくるハガキに、編集部ではうれしい悲鳴を上げっぱなし。さぁ、今回はどんな結果になってるかな？

キャラクター部門

1位 125.3pts. Ash（アッシュ）

アッシュは一目惚れです。（神奈川県　壱としさん）／かっこいいのとかわいいのとあるから。犬だし。（埼玉県　紅月蒼魔さん）／ポップンを始めたときから好き。（茨城県　六合楓さん）／やっぱり一番好き。（神奈川県　黒崎ひなさん）／めっちゃかわいい。（福岡県　いりこさん）ほか

2位 118pts. YULI（ユーリ）

この人のおかげでポップンを知った。（愛知県　源兎弥彦さん）／最高。（青森県　REDさん）／ポップンの中で一番好き。（神奈川県　★aya★さん）／初めて知ったキャラで一目惚れ～。（埼玉県　華月紫さん）ほか

3位 76pts. Smile（スマイル）

好きに理由はいらない。（埼玉県　葉莉花さん）／全部好き。（香川県　ジルトさん）／隠しキャラでびっくり、でもかわいい。（福岡県　三宮侑子さん）／ヒヒヒな感じの笑い方が好き。（千葉県　黒枝朱さん）ほか

4位～17位までの順位

順位	キャラクター	ポイント
4位	六	57pts.
5位	ジュディ	36.7pts.
6位	かごめ	32pts.
7位	ポエット	30pts.
8位	MZD	28pts.
9位	タイマー	26pts.
10位	リエちゃん	25.3pts.
11位	ミルク	22.7pts.
	ししゃも	
12位	さなえちゃん	22pts.
	Mr.KK	
13位	ジズ	21.3pts.
14位	ヨシヲ	16.7pts.
15位	ハヤト	14pts.
16位	リゼット	10.7pts.
17位	ベル	10pts.
	ツララ	

コナミネットからBIGなお知らせ!!

いろいろな携帯電話コンテンツを配信中のコナミネットからお知らせとすごいプレゼントが届いたよ。先月の人気投票で1位になったアッシュの限定待受画像を、アルカディア読者のアナタだけにプレゼント！　さらに待受画像第2弾も2月15日からダウンロードできるんだ。ダウンロードできる特設サイトのURLはコチラ！

URL■http://ev.konami.net/ev/
（携帯電話からしかアクセスできません）

オリジナル待ち受け画像が！

コナミネットでは、ゲーム・着信メロディー・待受画像などいろいろなサービスを行っているんだ。携帯電話でポップンやビートマニア、DDRがプレイできるサイトもあるよ！　ぜひアクセスしてみてね。

i-mode「コナミネットDX」	iメニュー→メニューリスト→ゲーム→ゲーム1→ゲームパック→コナミネットDX
J-SKY「コナミネット」	J-SKYメイン→ケータイゲーム→メーカー別リンク→コナミネット
EZweb「コナミネット」	トップメニュー→遊ぶ・楽しむ→ゲーム→コナミネット
PC版コナミネットホームページ	http://www.konami.co.jp/k-tai/

ポップンシリーズ 楽曲&キャラクター 第三回人気投票開催!!

今回も盛り上がった人気投票。まだまだやるよ。第三回も開催！　ポップンミュージックシリーズの中で、君の好きな楽曲、またはキャラクターのベスト3を書いて本誌巻末に付いているアンケートはがきで応募しよう（自由欄に記入してね）。楽曲とキャラクターは別部門だけど、アンケートはがき一枚で両部門の投票はアリ。どしどし投票してね。君の一票で好きなキャラクターを上位へ押し上げよう！

手ぬぐい、提灯、コースター、ステッカーのいずれか一つを合計40名のみんなにプレゼントするよ。たくさん投票してポップングッズをもらっちゃおう♪

第三回プレゼント!!

募集要項はコチラ

・応募は必ず巻末アンケートはがきの自由欄を使用。
・「好きな楽曲」、「好きなキャラクター」をそれぞれベスト3まで書いてください（理由も添えてね）。
・楽曲とキャラクターは別部門ですが、アンケートはがき1枚で両部門への投票は可能。

第三回締め切りは2月10日必着

楽曲部門

1位 パワーフォーク6 Fashion ～Ver.1～ 新堂敦士 80.6pts.

ノリがよい、好き。（北海道　睦月雪哉さん）／はじけているから。（和歌山県　文月あつとさん）／ノリやすいし、曲調がいい。（新潟県　とらさん）／曲の雰囲気と声が好き。（福島県　みつぼし輝良さん）／新堂さん大好き。（山梨県　保志渉さん）／新堂さんの声がかっこよすぎ。（福岡県　かろんさん）／力強くてすごくカッコイイ。（京都府　Rie♡）／リズムが好きです、歌詞もいい。（埼玉県／貴文）、行ったら必ずやる。（山形県／POOHさん）／ヴォーカルに合わせてたたける。（兵庫県　あらた＋15さん）ほか

2位 ヴィジュアル3 Late Riser good-cool 75.7pts.

この歌にメロリンです、9でもこれはかかせない。（高知県　ろざりお梨紅さん）／ラストはいつもこの曲です。（大阪府　月棚あんじさん）／歌詞最高。（北海道　日比野疾風さん）／眠そうな歌声がめっちゃつぼ。（新潟県　デジパンク希望さん）ほか

3位 ヒップロック 大見解 Des-Row・組 54pts.

ハイテンションと固いテンポ。（東京都　山梨友子さん）／がんばって歌詞覚えました。（東京都　猫柳さん）／Des-Row・組が好きです。（愛知県　松本敏宏さん）／すごくかっこいいです。（大阪府　羅殺さん）ほか

総評

キャラクターは相変わらずの強さでアッシュが獲得。しかし、2位との差はわずか。そして「9」の新キャラ達もちらほらと顔を見せ始め、さらに混戦の予感。楽曲の方では動きが！　前回3位のソフトロックを押さえ、3位に上がったのはヒップロック。じわじわと票を稼ぎ勝ち取った3位はファンにはうれしいことだろう。さて、次回はどうなるのか、楽しみだ。

4位～13位までの順位

順位	ジャンル	曲名	アーティスト	得点
4位	ソフトロックロング	Homesick PT2&3	ORANGE NOISE SHORTCUTS	53.3pts.
5位	パワーフォーク2	君を壊したい	新堂 敦士	36pts.
6位	メロパンク	pure	Des-ROW+1	33.7pts.
7位	パワーフォーク5	サムライ・シンドローム	新堂 敦士	30.1pts.
8位	ユーロビート	♡Love²♡シュガ→	TAKA feat.のりあ	29.4pts.
9位	ミスティ	platnic love	N.A.R.D	21pts.
10位	ハイパンク	cobalt	Des-Row	20.3pts.
11位	ヴィジュアル2	Cry Out	good-cool	19.6pts.
12位	ダークネス2	禁じられた契約（ちぎり）	フレディ波多江とエレハモニカ	18.2pts.
	フレッシュ	チェイス！チェイス！チェイス！	パーキッツ	
	ネオアコ	(fly higher than)the stars	SUGI☆REO	
13位	ナイトアウト	透明なマニキュア	Kiyomi+Seiya	17.5pts.

お詫びと訂正：アルカディア2月号におきまして、Deuilという表記を間違えておりました。関係者各位、ならびにファンの皆さまに心からお詫びいたします。

緊急発表!!

ポップンの本がアルカディアから発売されるんだよ!!

2月下旬の発売予定だよ!!（価格未定）
詳しくはアルカディアのHPで確認してね！
http://www.arcadiamagazine.com/
B5判 160ページ（予定）の大ボリューム！

ポップンムックのここがすごい！

ポップンキャラクター紹介

キャラクター紹介ページでは、『ポップンミュージック6』から『9』に登場したキャラクターを全部載せるよ。しかも、キャラクターのアイコンイラストと1Pカラーと2Pカラーを載せちゃうから楽しみ倍増だね。もしかしたら初公開となるキャラクターカラーもあるかもね。

ポップンミュージックのアーティストインタビューのコーナーでは、新堂敦士さんやSanaさんや本誌で紹介しきれなかったアーティストのインタビューを載せちゃうよ。しかもアーティストの曲に対する思い入れや、これからの目標なんかも聞いたから要チェック。もしかしたら、あのアーティストがこの曲を作ったの?? といった情報も載ってるかもしれないから、絶対読んでね。

2/27 "pop'n music BEST HITS！特別版"コナミスタイルドットコムで予約受け付け中！
詳しくは **http://www.konamistyle.com/**

あの『豪血寺』シリーズ最新作が、
MVSでよみがえる!!
スクープ!
某国の王位継承
争奪トーナメントに
豪血寺一族が
大・参・戦!!
新豪血寺一族
闘婚
Matrimelee
マチュリメレー
©NOISE FACTORY
©ATLUS 1993.1994.1997.2002
新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee（マチュリメレー）～
■メーカー：ノイズファクトリー/プレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2003年3月予定
■使用基板：MVS
※記事中の画面写真は開発中のものを使用しています
プレイヤーキャラがお婆さんや魔法少女という、一風変わった2D対戦格闘ゲーム『豪血寺一族』シリーズ。この春、シリーズ最新作の『新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee～』が発売される。今回は豪血寺復活前夜祭として、最新画面やシステムを紹介しよう。
どりーむまいんどぶーめらーん!
出た！ ステッキを投げ付ける飛び道具だ！ どうやら、基本的な必殺技は継承されているようだね。
豚さんになっちゃえー!
これもマジカル？みたいなー♥
花小路クララ
占い師から不思議なステッキをもらい、白魔術が使えるようになった13才の女の子。過去の作品では、魔法少女らしく必殺技で大人版クララに変身して闘うこともできたが……。ステッキでの物理攻撃など、魔法とは関係無い部分も含めてマジカル・ガールといえよう。

初心者必読 基礎から始める豪血寺

豪血寺一族――
日本でも有数の財閥で、一族の頭首に就くことは、あらゆる富と権力を掌握することを意味する。過去の豪血寺シリーズでは、一族の頭首の座をめぐり、一族の血縁を集めて5年に一度開かれる「頭首決定格闘技大会」で骨肉の争いが繰り広げられてきたのだ。ただ、『新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee～』は、某王国の王位の座を狙う闘いとのこと。どこまでも欲の皮の突っ張った一族である(笑)。

試験に出る 豪血寺一族の系譜

何だかんだで息の長～い豪血寺シリーズ。ここで関連作品をチェックし、シリーズの流れと変遷を学んでおくべし。

平成五年(1993)

『豪血寺一族』発売

プレイヤーキャラが老婆、この設定で業界に一大センセーションを起こした初代豪血寺。

平成六年(1994)

『豪血寺一族2』発売

新キャラが増えて13人もの大所帯に。BGMに歌が流れ、システムもグラフィックも前作比120%の特濃さが魅力の作品だ。

平成七年(1995)

『豪血寺外伝 最強伝説』発売

『豪血寺一族2』をベースに、システムを強化した作品。ここで、タッグ制度が導入された。

平成八年(1996)

『プリクラ大作戦』発売

プリンセスクララが、魔法の国を救うために奮闘するアクションゲーム。キララという妹(2P)も登場した。

平成九年(1997)

『GROOVE ON FIGHT』発売

近未来の豪血寺頭首争いを描いた作品。タッグマッチ制で、相方の死体(?)を投げる攻撃はあまりに[illegible]。
[illegible]画面はアーケード版のものです

僕らが知っているアニーは居ない！

アニー・ハミルトン

高飛車なお嬢様だったアニーが、180度路線変更して帰ってきた!? 前作までは髪はショートヘアーで、服装も落ち着いた感じだったが……。新作では、謎のフードにビスチェというセクシーなコスチュームに！ ツッコミどころあり過ぎ！

彼女に何が起きたのか？

燃やすアニー！

以前は虹を出しつつ上昇する対空技があったけど――。今度のアニーは燃やしてる!?

光るアニー！

一発奥義(？)を発動した様子のアニー。その性能は未知数。早く使いたい！ 相手は「お種」のようだ。

出場おめでとう! 帰ってきちゃった

血キャラクター

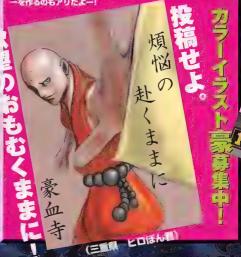
今回掲載している画面写真から推測するに、クララ&アニー、お種、そして上記の男たちは出場が確定しているようだ。果たして、新キャラ、リストラキャラは居るのだろうか?

残りのキャラは一体誰だ!?

本命: アンジェラ、千慈、お志摩、金太朗
対抗: バッファロー、リュート、乙霧レミ、ソーリスR8000
大穴: チャック、黒子、ルドルフ・ゲルトハイマー

イクゾォー! 1,2,3,4,豪オー! 闘婚伝説

豪血寺一族のよろず情報コーナー「闘婚伝説」がついに開幕。豪血寺生誕10周年+αの今、ここに集わずしてどーするよ!? とりあえず読者投稿では、「カラーイラスト」「豪血寺川柳、和歌、かるた」「陳念お悩み相談室」を募集しているぞ。勝手に自分だけのコーナーを作るのもアリだよー!

(三重県 ヒロぽん君)

操作&システムに Let's 豪豪豪!

画面の構成もごくシンプル。気になるのは、画面下のストレスメーターかな?

基本操作はシンプルで豪!

本作の操作は、MVSということもあり、レバー+4ボタンと『豪血寺一族』のスタイルに戻った形になる。弱強のパンチとキックで攻撃し、相手の攻撃と反対方向にレバーを入れてガードと、ごくスタンダードな2D対戦格闘となっている。そのほかの特殊操作は表にまとめてみたので、今のうちに暗記しておいてくれたまえ。

特殊システム一覧表

これらのシステムすべてを使う必要は無いが、覚えておいた方が断然有利に闘えるというものだ。

システム	操作
短ジャンプ	ジャンプ開始直後、上方向入力を解除
2段ジャンプ	ジャンプ中に、レバー上
通常投げ	相手に近接して、レバー⬅or➡+Cボタン
空中投げ	空中の相手に対して、レバー⬅or➡+Cボタン
投げ抜け	投げ抜け受け付け時間中にCボタン
ダッシュ攻撃	ダッシュ中にボタンいずれか
前転	AB同時押しor➡+AB同時押し
後転	⬅+AB同時押し
ごっつい攻撃	CD同時押し
前方向受身	ダウン着地時➡+AB同時押し
後方向受身	ダウン着地時⬅+AB同時押し
ガードキャンセル攻撃	ガード中CDボタン同時押し(ストレスメーター一本消費)
一発奥義	規定のコマンド入力(ストレスメーター2本消費)

コントロールパネル

レバーで移動とガード、ボタンで攻撃と、インストカードを見ずとも2フレで理解できるコンパネ構成だ。

キャラの移動
⬅⬅、➡➡でダッシュ

A 弱パンチ　C 強パンチ
B 弱キック　D 強キック

Yes,このシステムが豪血寺 二段ジャンプ

初代からの[illegible]システム。[illegible]相手をめくるもよし、対空技を[illegible]うもよしだ!

ストレスのためすぎは体に毒! 一発奥義でスッキリ!!

ストレスメーターが二本たまったら、一発奥義を出そう! [illegible]を伴って、高威力の技が発動。

ストレスメーターがMAXになると 怒り爆発

敵の攻撃を受けるか、こちらの攻撃をガードされるとストレスゲージがたまり、満タンになると怒りの炎が噴き上がる(攻撃判定アリ)。

BORDER DOWN™

過去に『Gダライアス』などを手掛けたスタッフが集うグレフの手により、アーケード業界では約2年弱ぶりの横スクロールSTG『ボーダーダウン』が世に放たれる。NAOMI基板上で展開される深い世界観は、我々の期待にこたえてくれるはずだ。

ボーダーダウン
- ■メーカー：グレフ
- ■ジャンル：横スクロールシューティング
- ■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- ■発売日：今春予定
- ■使用基板：NAOMI

Text：京城

今、再び動き始める……

Aボタンを押しっぱなしにすると、前方の直線上にショットがフルオートで連射される。

各ショットはレベルゲージの蓄積量によって5段階にパワーアップする。写真はレベル5（最強状態）だ。

MAIN SHOT

Aボタンによるメインショットは、前方集中型で威力の高い「メインショットモード」と、敵機を追尾するレーザーを放つ「フルレンジショットモード」の2種類を使い分けることができる。どちらも一長一短あるので、敵機や状況に応じた、的確な使い分けが重要となるだろう。

SPEED CHANGE

Cボタンを押すと、自機の移動スピードを3段階に変更可能。ボタンを押すたびに「1速→2速→3速→1速……」というように変化する。なお、移動速度を上げると、自機が地形に接触してからミスになるまでの時間も短くなるようだ。

Aボタンを連打すると、敵を自動追尾するフルレンジショットモードに。

これが最強状態。レーザーの追尾性能は非常に高く、ほぼ確実に[illegible]えてくれる。画面全域をカ[illegible]

BREAK LASER

自機の発射したブレイクレーザーと、ボスのレーザーとが激しくぶつかり合う！ レーザー干渉!?

ブレイクレーザー発動時には無敵時間があるため、緊急回避の目的でも使うことができる。

本作における最強の切り札といえるのが、Bボタンで発射できるブレイクレーザー。段違いの高破壊力に加え、発射直後からしばらくは無敵、さらに敵弾も消せるという強力な武器だ。使用にはレベルゲージが必要で、使った直後に一定量消費し、撃ち続けるとその時間に応じて消費する。

POWER UP

メインショットのレベル（パワー）とブレイクレーザーの残量を兼ねるレベルゲージは、時間経過とともに少しずつ増加。さらに、敵機を破壊したり右のアイテムを取ることでも増え、最高レベル5まで上昇する。

ARMS

BORDER

ボーダーが異なると、進行するルートからして全く異なるステージもあるもようだ。

さまざま要素が絡み合う「ボーダー」だが、一言で説明すると「残機とゾーンセレクトが合わさったもの」となる。各ステージにはグリーン、イエロー、レッドの三つのゾーンがあり、それぞれ違った敵の配置や地形から成り立っているのだ。また、ゲームスタート時のボーダーセレクトに関してのみ、難度選択も兼ねており、グリーン→イエロー→レッドの順に難しくなるようだ。

BORDER SELECT

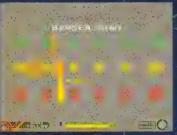
ゲームスタート時は三つのボーダーから選択可能。ゾーンのほか残機、難度、得点倍率が異なる。

完全な闇に包まれたレッド。敵の攻撃の激しさが一見して分かる。

日差しも明るい、ステージ1のボーダーグリーン。中型機がアイテムキャリアーで、敵弾も見当たらない。

時間が経過した夕暮れ時となるイエロー。中型機の種類がグリーンとは異なっている。

BORDER DOWN

ミスをすると、グリーンのときはイエロー、イエローのときはレッドへと、一段階下のボーダーに移動。レッドでミスをするとゲームオーバーとなる。なお、ステージクリア時にノルマ(得点)をクリアしていれば、一段階上のボーダーを選択できるぞ。

ミスをすると、通過したルートと移動先のエリアが表示される。行く手に何が待っているのか。

PROLOGUE

人類が火星に降り立ってから数世紀。宇宙が"可能性"ではなくなった時代。

資源・政治・宗教etc.
さまざまな事項で対立する地球と火星。
それは、いつまでも変わることの無い……変わることのできない人類の象徴でもあった。

そして、"種"がまかれる。

火星暦332年8月1日
小惑星・ヴェスタ採掘所からの通信途絶

"最初の接触(First Approach)"は、人類に対する敵意だった。

破壊の限りを尽くし、消えるように去っていく正体不明の敵("F.A"と呼称)に対して、火星国家連合は初の対外宇宙防衛組織(Solar system Defence Force=SDF)を形成。

しかし、"F.A"から放たれた攻撃により、主力である小型無人兵器のA.I.が暴走。
完全にコントロールを失った兵器群は、戦闘区域周囲に甚大な被害をもたらした……。

"BORDER DOWN"コンポーザー

渡部 "Yack." 恭久氏が見る未来音楽のビジョン

(ボーダーダウンサウンド)

ゲーム発売に先駆けて、「イメージサウンドトラック」がリリースされた「ボーダーダウン」。そのサウンドを手掛けるのは「メタルブラック」で知られる名コンポーザー、Yack.こと渡部恭久氏だ。今回はグレフの丸山氏に同席していただいてようやく姿が見えてきた本作に、音楽面からその実像に迫ってみた。果たして渡部氏が作り上げんとする創造物はどのような未来を写しているのだろうか？

―まずこの先行リリースのサウンドトラックについてお伺いします。ゲームより先にマキシシングルでの発売という、ユニークな形ですよね。

渡部 これは丸山社長から(笑)。

丸山 思い付きです(笑)。11月にゲーム発売前のイベントとして何かやりたいと考えたんです。そこで思い付いたのが映画でよくあるような、歌入りのイメージサントラなどの「別のサントラ」という形で先行発売すれば面白いかな、ということでした。

半分冗談だったんですが、細江さん(※スーパースイープ取締役で、コンポーザーとして知られるめがてん細江氏)に「こんなのどうですか？」と振ってみたら「ぜひやりましょう」と(笑)。そこからトントン拍子で進んで、1週間くらいで話が決まりました。

―今回の収録に合わせて、楽曲の調整も行なわれたのですか？

渡部 ええ、でも実際ゲームに当ててみて「うわ、合わねぇー」と思ったらまた調整をするじゃないですか。これはその前段階のものですね。結構フラットな状態で「このゲームにどうやってアプローチしていくか」という段階で中心に組んでいった、ある意味「素」のものです。本当の意味での「原曲」になると思いますし、この中からボツになる曲もまだあるかも知れません。

―コンポーザーとしては、この[illegible]

渡部 シブいところ突くなあ(笑)。それはありますね。[illegible]

「危うさ」があるのが一番いいんですよ。「安心感」で終わっては駄目ですね。

[illegible]

丸山 依頼している側としては、渡部さんらしさが出ればいいなというのが一つ。それと今回は、ゲームのストーリーや根幹に関わる事項、ゲーム内の仕掛けなどはすべて渡部さんに伝えてありました。

まだ詳しくはお話しできませんが、ゲームの展開は大きく前・後半に分けれます。そこの違いを出せるような曲にしてほしい、という依頼はさせてもらいましたね。渡部さんは見事にそれにこたえてくださっています。

―前後半でガラッと変わる？

丸山 「表」と「裏」、ですね。

渡部 ずるい言い方になっちゃうんですけど、このCDだけでは曲の全体は見えないということにしておかないと。そこで「完結」してしまうじゃないですか。「なぜこんな曲が4曲目に？」と、ぜひ自分で考えてみてほしいですね。

―コンセプトのお話を聞かれて、渡部さんはどのように思われました？

渡部 最初はすっごく辛かったんですよ(笑)。しばらくは「背景がこうだからこんな曲を」という、自分で考えることが無い仕事を続けていましたので、まずその状態から脱出しなくちゃなと思っていたところに、願ったり叶ったりで今回のオファーを頂いたんですよ。

そんな状態から始まりましたから、かなり自分の中でボツにした曲もありますよ。合ってるんだけど、しっくりこないんですね、やっぱり。

―その「しっくりくる」のと「こない」との差というのは？

渡部 ゲームに合わせてしまえば、端から見れば「合って」聞こえてしまうんですよね。でも、自分の中では全然ダメで……。「危うさ」があるのが一番いいんですよ。「安心感」があって「ああ、カッコいいやん」で終わってしまったら、その時点で駄目ですね。ゲームの中での音の主張、そういうのが最近は少ないと思うので。

ユーザー層がライトになったこともあるんでしょうけど、「このゲームにしかこの曲は合わない」というものじゃなく、テレビの天気予報のバックに流しても全然OKじゃん、みたいな曲が多い。それでは意味が無いと思うんです。まぁ、そんなちょっと偉そうなこと言ってみちゃったりしてるんですがね(笑)。

―その状態から抜け出すまでに、どれぐらいかかりました？

渡部 「cage」を作曲したころですね。10月下旬ですから、7カ月弱？

丸山 やっとそこで、二人同時に「きたよ！」と(笑)。時間をかけたおかげで、面白いものが出来ると思います。

インタビューには、開発の指揮を執るグレフの丸山氏(写真左)も同席。渡部氏とのやり取りや開発に関する貴重なエピソードなどを語っていただいた。

——今回の楽曲は、渡部さんが手掛けられた「メタルブラック」などと比較してみるといかがですか?
渡部　どうだろう……「メタブラ」を期待されるとかなり違うかな。むしろ「ファイターズインパクト」に近いですかね。あれも面白い仕事でした。
——今回の「ボーダーダウン」で、新たに挑戦した目標などはありましたか?
渡部　媚びる作品は作りたくない、と念頭に置いてましたね。やっていくうちに「こうやったらウケるだろう」と、媚びていってしまうものなんですよ。自分の主張は入れたいけど、自己満足で終わってると思われるのは怖いから、こんなパートも入れておくか、と。それをいかに自分側に寄せていくかですね。
——主張はあるとしても、時期によっては周囲にインスパイアされることもあると思うのですか?
渡部　うわ、シブい(笑)。まさに先ほどの「スランプ時代」がそれでした。今コレが流行なら、こっちにいけばウケるんだろうなーって……だからなるべく、ほかの曲は「聞くけど聞かない」にとどめていましたね。曲を聞いたらすぐに忘れていくようにしないと、煮詰まったときなんて、何を聞いてもいい曲に聞こえて影響されてしまいますからね。メチャクチャ怖いですよ。
——煮詰まったらどうするのですか?
渡部　僕は特に煮詰まるのがメチャ早い人間ですんで、まずはどん底まで落ちていきます。で、そこから何かがパチーンときて、「なんだ、こうすればよかったのか」と浮かんでくる。それが答えになってる場合が多いですね。
丸山　なんか、夜中に電話してきたりするんですよね(笑)。
渡部　「煮詰まった〜」って知人にバンバン電話かけて(笑)。その会話の中で答えが出てくることもあります。でも、煮詰まるってことはいいものを作ろうという気持ちの結果ですから、ある意味煮詰まるのは楽しいですよ。その状況を楽しめる、マゾっぽさってのはあると思います(笑)。
その後に「降りて」きた時はまさに快感ですね。それが自分の中で「合った」時なんて、他人がどう言っても押し付けますよ(笑)。
——リズムやメロディー、音色などのどこに一番気を使われますか?
渡部　全部を入れないと自分でも把握できないので、どれに気を使っているか分からないんですよね。曲が浮かぶときはメロディーまで全部入った状態で浮かんできますんで、それをそのままグワーッと打ち込んで……そんな作り方ですから外れもありますが、いきなり当たることもよくあるんです(笑)。
ヤバいのは、その中でもメロディーだけがちょっと先に浮かんでしまった場合ですね。アレンジが多過ぎて、どうすればいいのやら。「メタブラ」一面の曲なんかはまさにそれで、当時はかなり苦労しましたね。

> 煮詰まるってことは、いいものを作ろうって気持ちの結果ですから、ある意味楽しいですよ

Yack.'s Works

BORDER DOWN イメージサウンドトラック
発売中(セガダイレクトでのみ販売)
1.Upon the new raid
2.Prot #11"Cage"
3.Bye-bye Mars
4.Vane

メタルブラック

荒廃した世界観・斬新な演出が話題となった。メロディーの抑揚を押さえ、音色でも表現できるYack.サウンドが既に開花している。
©TAITO CORP. 1991

ファイターズインパクト

タイトーの3D対戦格闘ゲーム。ノリのいいロックから民族音楽まで、ステージごとに趣の異なった幅広い音楽が楽しめる。
©TAITO CORP. 1996

——シューティングの場合、画面と音楽を完全に一致させられますが、これはやはり困難な作業になりますか?
渡部　いや、展開に合わせるのは簡単なんです。ただ、アプローチの方法とそのアレンジがあまりに多過ぎて、選択に悩むんですよ。
丸山　今回は「何分何秒で何が起こるか」という絵コンテを渡部さんに渡しました。ゲームと合わせると、シーンに合った曲のフレーズになってるのが分かります。ただ、デモを飛ばされるとズレてしまうんですよね。ぜひ一度は飛ばさずにプレイして、楽曲との一致を確かめていただきたいです。
渡部　いや、でも合わせることはやって当たり前の、習慣になってることですから。やっぱり、中途半端にはしたくないという気持ちは常にあります。ゲームをやっている隣で、ラジカセで流すような曲にはしたくないですね。BGMじゃなくてVGMですから。
——現時点でどのくらい「しっくりくる」完成度に至っていますか?
渡部　今ですか?　40%かなぁ……。
丸山　40%ですか!?　70%くらいだと思ってたんですが、それは頼もしい(笑)。
渡部　作品全体を通して調整して、世に出す時には100%にしますよね。でも実際出してから気が付く点も多くて、うわ〜っと70%くらいに(笑)。
——全体を通して調整なさるということは、面の曲ごとに完成させていくわけではないと?
丸山　普通はそんな作り方、しませんよね。この人、ゲームが出来てから遊びに来て、そこで再調整するんですよ。
渡部　「こんな敵居るんだ、早く言ってよ〜」って別のパートを入れてみたり。自分で作った子供がゲームの中で溺れているのは嫌じゃないですか(笑)。曲が完成しても「これで本当によかったのかな?」という不安を解消するために、確認は欠かせませんね。そんなこんなで、今はまだ40%と(笑)。
丸山　間に合うんスか!?(笑)
渡部　正直に言ったのは失敗したかな。70%って言っておけばよかったな〜(笑)。
——(笑)。では最後に、プレイヤーの皆さんにサウンドの面から「ボーダーダウン」について一言、お願いします。
渡部　自分で楽しみながら、ざっくばらんに聞いてください。自分から納得してやり始め、自分の中でちゃんと消化していってほしいですね。
丸山　このCDが入り口になってくれれば、といったところですね。
渡部　そうですね。あと、「流されるな」って感じかな。確かにいい曲だけど安い曲ってのは、世の中いっぱいあります。メーカーもユーザーもそれに従属していくのはもったいないし、つまらなかろうと。うーん……そう!　作ることの喜びを楽しんでほしい、考えることの楽しみ。そんな感じかな?
(敬称略・12月20日　弊社にて)

> ゲームをやっている隣で、ラジカセで流すような曲にはしたくないですね。BGMじゃなくてVGMですから

Profile
渡部 "Yack." 恭久

'87年、タイトー入社。タイトーのコンポーザーチーム"ZUNTATA"の一員として多くの楽曲を生み出す。'98年、スーパースィープに参加。現在は個人レーベル「Studio Dual Moon」にて活動中。
【代表作】「サイバリオン」('88)、「メタルブラック」('91)、「プチカラット」('91)、「カイザーナックル」('94)、「ファイターズインパクト」('96)、「テクニクビート」('02)など。またコンシューマーでも「ストリートファイターEX3」「テクニクティクス」など多くを手掛ける。

ついに見えてきた『バーチャコップ3』緊急速報!!

沈黙を破って火を噴くガーディアンII

ついに姿を現した『バーチャコップ3』。注目の新筐体には、何とペダルが搭載された。これを使っての新機能も、早速紹介していくぞ！

前作から5年後のバーチャシティを舞台に戦う日を夢想しながら読んでもらいたい!!

ガンにボタンが追加された。スペシャルウェポンを手に入れたとき、ボタンを押せば、初期装備ガーディアンIIと切り替え可能。目的に応じて武器を使い分けられる。

ペダル

筐体の足元には、シリーズにかつて無いペダルを採用。これが新機能、E・S・Modeを発動するスイッチとなる。ペダルを踏み込めば世界はスローモーションに変わる。

レイジとスマーティのコンビが、今回もバーチャシティを舞台に大暴れする。もちろんジャネットも登場、今回はサポート役に徹する模様？

劇的な美しさに目を見張れ!!

平和だったはずのバーチャシティに、大規模な事件が連続して勃発する。明らかに戦闘訓練に長けた犯人グループを制圧できるか!?

VIRTUA COP 3™

SEGA

Text 閃屋

バーチャコップ3
- ■メーカー：SEGA-AM2／セガ
- ■ジャンル：3Dガンシューティング
- ■操作方法：ガンコン＋ペダル×1
- ■発 売 日：2003年春予定
- ■使用基板：Chihiro™

レイジとスマーティのバーチャコップコンビが帰ってきた！ Chihiro基板によって美麗さを極めたバーチャシティを舞台に、今回も暴れまくるぞ!!

ハイスピードに展開する攻防を支援してくれる新機能を紹介

武器チェンジシステム

アイテムボックスからスペシャルウェポンをゲットすれば、連射可能なマシンガンや、破壊力抜群のリボルバーなど、豊富な武器を使用できるぞ。

ゲットしたスペシャルウェポンは、初期装備「ガーディアンII」と切り替えて使用できるので便利だ。弾数制限があるので、有効な場面で使っていこう。ただし敵の攻撃を受けると、せっかくのスペシャルウェポンが消えてしまうので注意すべし！

ペダルを踏んで発動せよ！ E・S・Mode

ペダルを踏むと、ボディスーツに搭載したE・S・Modeが発動。これは、超感覚によって周囲の事象がスローモーションで認識できるという、非常に面白い機能だ。実戦向きで、緊急回避に大活躍する。ただしE・S・Mode発動中はゲージを消費していき、無くなると使用できない。このゲージは、敵を倒せばまた増えていく。

察知した危機を好機に変えろ！ E・S・Attack

E・S・Modeの発展系ともいえるE・S・Attackは、特定の場面でオートで発動する。限られた時間の中で、最も効果的なポイントへの攻撃が要求されるのだ。攻撃に成功すれば、敵に多大なダメージを与えたり、苦境を有利な展開に変えることが可能。E・S・Attackが始まったら、全神経をサイトに集中させろ！

インプレッション

現実に待ったをかけて、世界をスローモーションにして応戦できる、映画的な要素にシビレます。冒頭の潜入シーンから、ビジュアルのインパクトにもため息が出ること間違い無し！

ゲー論

この春発売予定なので、お楽しみはもうちょっと先みたいです。ロケテストでプレイした限り、3ポイントショットやジャスティスショットなども健在の模様。ほかにはどんな要素が隠されているのかな？ 気になる最新の情報が入り次第、どんどん誌面でお届けしていくので、期待して待っててくださいね！

リングに上がれば味方は居ねぇ

父の子として
獅子の子としてー

兎 うさぎ ―野性の闘牌― 山城麻雀編

2001年12月に発売され、ゲームセンターで好評を博した麻雀ゲーム
『兎 －野性の闘牌－』
その続編となるのが『兎 －野性の闘牌－ 山城麻雀編』だ。
前作の使用キャラに加えて「新庄 香那」「柏木 成駿」が登場！
大いなる野性を呼び覚まし、山城麻雀を戦い抜くのだ!!

兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編
■メーカー：童／タイトー
■ジャンル：麻雀ゲーム
■操作方法：麻雀コンパネ
■発 売 日：今春予定
■使用基板：NAOMI GD-ROM

Text：福田サクテル

ゲームロゴ・画面写真などはすべて開発中のものです。実際の製品版とは異なる場合があります。

兎が再び走り出す！

大人気コミックスを題材にした新感覚麻雀ゲーム『兎 -野性の闘牌-』の続編が登場！

本作は麻雀ゲームでは珍しいコンビ打ちを採用している。CPUをパートナーに対局を勝ち抜いていくのだが、相棒の選び方が勝負を決すると言っても過言ではない。いかに二人で勝つかがポイントなのだ。

今回、闇の権力者【山城 雷蔵】が主催する山城麻雀に挑戦するのは、【新庄 香那】【柏木 成駿】を加えたZOOの面々。新キャラ二人の打ち方と特殊能力がどのように対局に影響するのか楽しみだ。

1	第一関門の打ち手二人組（名前無し？）
2	田中 権左ェ門（ゴン）
3	鈴木 一郎（イチロー）
4	ケイト（殺し屋）
5	与那嶺 竜二（32歳・既婚・小三の娘あり）
6	山城 雷蔵（山城連合会長）
7	風間 巌（園長）
8	風間 優（園長の弟）

え～、唐突ですが、ここで登場キャラ大予想クイズ！本作で山城側の打ち手として登場するキャラを全キャラ予想してくれ！　全部当てた方の中から抽選で3名さまに、原作者伊藤誠先生の直筆サイン入り『兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編』ポップをプレゼント！　回答は左の表から番号を選んで、アンケートはがきの自由欄に「兎キャラ当てクイズ回答 ○番、○番～」という形式で記入してくれ！　ただし、現時点では何人登場するかは明かせない（ゴメン）。

●応募は3月3日必着。また、アルカディア34～35号に付属するアンケートはがきのみを抽選対象とします。

※正解者多数の場合は、抽選の上当選者を決めさせていただきます。ご了承ください。

兎の耳寄り情報 『兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編』は2月22日に幕張メッセで開催されるAOU2003アミューズメント・エキスポ に出展される予定だ。ここでクリアまでたどり着ければ自ずと答えが分かるはずだ。ぜひ会場に足を運ぼう！　ちなみに当選者は3月28日発売予定のアルカディアで発表するぞ！

引用：兎　うさぎ[－野性の闘牌－]（竹書房刊）

COMING SOON

アドレナリン全開！超ハイスピード近未来レース!!

長き沈黙を経て、ついに「F-ZERO AC(仮)」が動き出す。本誌で第一報をお伝えしてから少し時間が空いてしまったが、今月号から連載再開。今回は新生「F-ZERO」の世界観、先日行なわれた「次世代ワールドホビーフェア」でのGC版プレイインプレッションをお届けしよう。

F-ZERO AC(仮)
■メーカー：アミューズメントヴィジョン/セガ(監修：任天堂)
■ジャンル：レース
■操作方法：現段階では不明
■発売日：未定
■使用基板：TRIFORCE

新生『F-ZERO』の世界観

26世紀を舞台に繰り広げられる、全宇宙規模のレース……F-ZEROグランプリ。その舞台となる世界の一部を、ここで紹介しよう。

MUTE CITY ミュートシティ

本シリーズではおなじみのコースである、あの「ミュートシティ」が生まれ変わった。巨大都市のまばゆいネオンの中を疾走し、白熱のバトルを繰り広げろ！

GREEN PLANT グリーンプラント

周囲を緑で覆われた世界、「グリーンプラント」。チューブ型のコースが地面からが飛び出しているようだが、まさか、この中を走り抜けるのだろうか……!?

PORT TOWN ポートタウン

巨大な建造物が立ち並び、作業用のマシンが行き来する工業都市……「ポートタウン」。コースレイアウトは一癖も二癖もありそうなものになっている予感。

F-ZERO AC（仮）

POWERED BY TRIFORCE

AOUショー カイジョウ ニ シュツゲン セヨ

2月21日～22日に幕張メッセで開催されるAOUショーのセガブースで、『F-ZERO AC(仮)』がプレイアブル出展されることが決定した。本作の筐体には、可動型の専用筐体が使われるとのこと。ショー当日はキミのその目で、その耳で、その肌で、ハイスピードバトルを体感せよ！

F-ZERO GC（仮）が、第17回次世代ワールドホビーフェアに出展

写真① [illegible]

写真② 疾走感はシリーズ中最高。プレイした来場者全員が、超ハイスピードで近未来の世界をかっ飛ばす感覚に酔いしれていた。

写真③ ゲームファンで超満員の大阪ドーム内。

写真④ ステージイベントも行なわれた。大きなスクリーンに映っているのは、『F-ZERO GC(仮)』の二人対戦画面。

GC版を一足先にプレイ！

1月19日の大阪ドーム、1月25日～26日の幕張メッセで行なわれた『第17回次世代ワールドホビーフェア』任天堂ブースで、待ちに待った『F-ZERO GC(仮)』がプレイアブル出展された。

使用可能だったパイロット(マシン)は、キャプテン ファルコン(ブルーファルコン)、ドクタースチュワート(ゴールデンフォックス)、ピコ(ワイルドグース)、サムライ ゴロー(ファイアスティングレイ)の四人。そう、初代『F-ZERO』から登場するオリジナルパイロットが、本作でも健在なのだ。選択可能だったコースは、右のページで紹介しているものを含む4コースと若干少なめだったが、製品版では使用可能キャラクター、走行コース共にかなりのボリュームになるらしい。

次世代ワールドホビーフェアは、2月2日(日)にナゴヤドーム、2月9日(日)に福岡ドームで行なわれる。入場は無料となっているので、『F-ZERO』ファンなら遊びに行くしか無いぞ！ 詳しくはこちら!! → http://www.whobby.com/

仰天カーアクション再び！

original game ©SEGA
©Hitmaker/SEGA 2002

クレイジータクシー ハイローラー
■メーカー：ヒットメーカー/セガ
■ジャンル：ドライビングアクション
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋1ボタン
■発 売 日：2003年3月予定
■使用基板：Chihiro

昨年Xboxで登場した『クレイジータクシー ハイローラー』が、アーケードに逆移植！
1、2作目をはるかに上回るクレイジーさは、まさにシリーズの集大成と呼ぶにふさわしい出来だぞ。

Text：垂れ乳巌竜

客を乗せて目的地へGO！

タクシーで乗客を多く運び、運賃（スコア）を稼ぐゲーム……それが『CRAZY TAXI』。そんなこのゲームには、はっきり言ってルールなんてあって無いようなもの。たとえ建築物を壊そうが、人をひきそうになってしまおうが、ノープロブレム。とにかく一刻も早く乗客を目的地へ運ぶことと、制限時間内に数多くの乗客を運ぶことが重要なのだ。クレイジーなコース取りで最速最強（最狂？）のタクシードライバーを目指そう。

KING of CRAZYを目指して!!

道無き道を突き進め！

普通のドライブゲームと違って、『CRAZY TAXI』では車の往来が激しい一般道路を長く走るのは、あまり得策ではない。このゲームで最速ルートを見付けるポイントは、立体交差があるなら落ちればいい、ジャマな建物があるなら跳び越えてしまえばいい……というように、とにかく既存の考え方を捨てて、現在居る位置から直線で目的地までを結んでしまうこと。あっと驚くようなコースが頭に浮かぶことも!?

良い子のみんなは絶対、現実の運転でこんなコース取りしちゃダメだぞ。すぐ事故っちゃうゾ……。

道路交通法って何ですか!?

ファンキーな乗客にも要注目！

このゲームの乗客には、個人客のほかに団体客も居る。そのラインナップも超クレイジー。団体のボクサーやダンサーなどが街に待機し、奇抜な動きでキミの操るタクシーを待っているぞ。彼らの動きや姿は、まさに一見の価値アリだ。

The History of CRAZY TAXI

1999 『CRAZY TAXI』登場!!

タクシーで街を爆走するという、今までに無いドライブゲームがセガから登場。巷のゲームセンターでは、この奇抜なゲーム性が大ウケした。

クレタクシリーズの原点

2000 ドリームキャスト版が全世界で大ヒット

アーケード版から1年、待ちに待った家庭用の発売。DC版に続き、2001年11月にはPS2版、2002年5月にはGC版発売と、その活躍の場を広げる。

100万本を超えるメガヒット！

2001 『CRAZY TAXI 2』見参！

新キャラクターたちを引っ下げて、クレイジーさがさらにグレードアップ！ 前作の西海岸からニューヨークシティに舞台を移し、高層ビル街を大爆走！

そう快感がさらにアップ!!

WEST COAST

ドライバー＆コース紹介

本作のコースは、お馴染み西海岸が舞台の「WEST COAST」、夜のニューヨークが舞台の「SMALL APPLE」、そしてラスベガスが舞台の新コース「GLITTER OASIS」の三つ。各コースには、その舞台特有の個性豊かなドライバーたちが四人ずつそろっているぞ。キミは誰を選ぶ？

目指すは史上最悪のタクシードライバー!!

Axel　Gena　Gus　B.D.Joe

海だろうが高速だろうが関係ねえ！

前作までには無い新ルートが多数存在。何とシスコ坂にある屋根の上も走行可能に！

SMALL APPLE

Chinnamon　Hot-D　Slash　Iceman

夜の街をひた走れ！

『CRAZY TAXI 2』までは昼間だった街並みが、本作では夜になってリニューアル。ニューヨークの夜景をたんのうできる。

GLITTER OASIS

Angel　Bixbite　Mrs.Venus　Zax

何と舞台はラスベガス！

シリーズ最高の高低差を誇る、ラスベガスコース。郊外にグランドキャニオンの姿も見えるぞ。

おなじみのゲームサウンドも充実！　海外有名アーティストが目白押し!!

過去最高のゲームクオリティーと、最大のボリュームで登場する本作。スゴいのはそれだけじゃない。『CRAZY TAXI』シリーズの音楽といえば、あのグループ……そう、オフスプリングが今回もノリのいい楽曲を数多く提供している。ファンならずとも、これは必聴だ！

『CONSPIRACY OF ONE』

The OFFSPRING

バッド・レリジョンも復活！

オフスプリングのほかにも、初代『CRAZY TAXI』以来久々の登場となるバッド・レリジョン、大御所ブライアン・セッツァー、元モトリ・クルーのドラマーであるトミー・リーを有するメソッズ・オブ・メイヘムなど、海外有名アーティストが多数楽曲を提供してくれている。こりゃヤバ過ぎる!!

BAD RELIGION
『T.G.RACE』

BRIAN SETZER '68 COME BACK SPECIAL
『IGNITION』

METHODS OF MAYHEN
『Methods of Mayhem』

最新情報をいち早くお届け！

式神の城Ⅱ
■メーカー：アルファ・システム／タイトー
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：1レバー＋2ボタン
■発 売 日：未定
■使用基板：NAOMI

Impression

前作『式神の城』の壮快感は残しつつ、不満点が解消された新要素満載の意欲作に仕上がりそうな本作。キャラや式神のバリエーションが増えて、より攻略が細分化しそう……。稼ぎ始めると病み付きになるのは間違い無し!?

NAOMI基板による美麗なグラフィックと、新たなキャラクターたちの参戦により、いやがうえにも期待感が高まってきた『式神の城Ⅱ』。今回は新たに入手したシステム関係の情報に加え、開発元であるアルファ・システムのインタビュー記事を掲載！ 気になるキャラ情報も合わせてお届けするぞ!!

Text：伊勢猫＆福田サクテル

式神の城 基礎講座 「式神攻撃」とは？

「式神攻撃」は、その名の通り「式神」（例外あり）を使った特殊な攻撃モードのこと。ショットボタン押しっぱなしで無制限に発動可能で、各キャラクターが使役する式神は、それぞれ非常に特徴的な攻撃方法を持つ。また、この攻撃で敵機を倒すと、パワーアップ＆得点アイテムのコインが自動回収されるため、稼ぎの面でも重要だった。

無敵状態になりつつ強力な攻撃を繰り出す特殊攻撃。いわゆるボンバーに当たる攻撃で、使用回数に制限がある。

通常攻撃（メインショット）は敵弾や敵機にギリギリまで近付いて撃つと、攻撃力の高いハイテンション攻撃となる。

開発順調！ AOUショーへの出展が決定!!

式神は「壱式」「弐式」の2タイプ!?

日向玄乃丈が式神攻撃を出しているワンシーンだが、よく見ると後方にも二つの雷球が出ている。前作「式神の城」の式神攻撃は前方向への三つだけ（前号参照）だったことを考えると、これが新要素の式神「弐式」なのか？

デモシーンにボイスを追加！

ボス戦前のデモシーンなど、世界観とキャラクターの魅力を引き立てる演出面も強化。詳しくは下記の須田氏のコメントを参照してほしい。

「式神の城」の代名詞ともいえる「式神攻撃」は、本作『式神の城Ⅱ』でも健在。しかも、各キャラクターごとに式神「壱式」と式神「弐式」の2タイプが用意されており、ゲーム開始前にセレクト可能となっているのだ。

また、参戦するプレイヤーキャラクターもほぼ判明し（左ページ参照）、その全容が少しずつ明らかとなってきた。実際にプレイできる日を心待ちにしている人も少なくないことだろう。

そんなファンの方々に朗報！ 2月22日（一般入場日）に千葉県・幕張メッセで開催される予定の「AOU2003 アミューズメント・エキスポ」タイトーブースにて、プレイできる状態で出展されるとの極秘情報をキャッチしたぞ!! 正式稼働前にいち早くプレイできるこのチャンス、ぜひ会場へ足を運んでみてもらいたい。

アルファ・システム 突撃インタビュー 『式神の城Ⅱ』開発者Q&A

「式神の城」シリーズの企画やディレクターを担当されているアルファ・システムの須田直樹（NAOKI）氏に、突撃インタビューを敢行！ 気になるゲーム内容や、今後の動向について質問してみたぞ。

Q 現在の開発進行状況を教えてください。

A [illegible]

Q 今回の新着画面写真の中に、見慣れない式神攻撃がありますが、これは？

A [illegible]と呼ばれる新たな式神攻撃です。前作と同じ式神を「壱式」、[illegible]「弐式」と設定してあります。

Q 「式神の城」の魅力の一つ、ストーリーやキャラクター性はどのように？

A もちろん、本作にもデモは用意してあります。しかも、一人プレイのデモは[illegible]

Q 前作『式神の城』のエンディングで自害した結城小夜が健在のようですが、『式神の城Ⅱ』までのストーリーの流れを教えてください。

A [illegible]の後の流れはそれぞれ異なり[illegible]光太郎のエンディングのその後、という流れでストーリーが展開します。ですから、結城小夜は[illegible]

Q 稼働開始のあかつきには、スコアトライアルなどのイベント開催を考えていらっしゃるのでしょうか？

A 当然、本作でもスコアトライアルの企画は[illegible]キャラ2種類ずつに増えたの[illegible]

Q ズバリ『式神の城Ⅱ』のウリは？ また、発売を心待ちにしている読者にメッセージをお願いします。

A まずは基板がNAOMI[illegible]ビジュアル面の大幅パワーアップ、式神を2種類用意[illegible]ことによる選択肢の増加、それからデモの大幅ボリュームアップですね。二人同時プレイのデモはキャラの組み合わせによって内容が変わるので、楽しみに待っていてください。

式神調書 **インタビューこぼれ話・其之壱**：今回のインタビュー記事は、昨年の暮れにある理由（式神マニアの中にはピンとくる方も居る!?）で上京された須田氏を交えて、都内某所で行なった打ち合わせを元に構成してある。現在は各種ロケテストおよび2月のAOUショーへの試遊台設置を考慮に入れて、急ピッチで作業を進めているとのこと。

新キャラ二人の詳細が少しずつ明らかに!!

ロジャー・サスケ

使役式神
暗黒舞踏ワガメちゃん

　ロジャーは玖珂光太郎のライバルとなるべく、日本かぶれのバカなUSA忍者というコンセプトで作りました。ショットは手裏剣一直線で、式神攻撃はため撃ち系です。式神の暗黒舞踏ワガメちゃんですが、これはロジャーが勝手に名付けただけで、本当の名前ではありません。玖珂の従えるザサエさんと関係があり、激しく憎悪しているようですが……。詳細は不明です（NAOKI）。

ニーギ・ゴージャスブルー

使役式神
グレーター招き猫

　とにかく活発で元気なイメージの女の子、というコンセプトです。野郎で元気なヤツらは居るので、小夜やふみこと対照的な女の子の元気キャラを、ということで作りました。ショットは任意に幅を変更できるタイプ、式神攻撃は敵弾を利用してカウンター攻撃を仕掛けるタイプです。式神のグレーター招き猫は、見たまんま猫です。ただ、ニーギとの出会いや詳細に関しては謎です（NAOKI）。

あのキャラの続投も決定!!

　今号の段階では、『式神の城Ⅱ』に登場するかどうかわからなかった、結城小夜と金大正の二人。動向が気になっていたプレイヤーも多いと思うが……、しっかり登場することが判明！
　これで『式神の城』からの五人に、ロジャーとニーギを加えた七人がプレイヤーキャラクターとして確定。さらに2タイプの式神があることを考えると、計14タイプが操作可能に!? なお、？？？に関してはいまのところ不明だ。

前作のキーパーソン的な存在であり、自身のエンディングでは自ら命を絶った巫女・結城小夜も、『式神の城Ⅱ』では健在。近距離戦を得意とする式神・怪鳥ヤタを従え、新たな闘いへと赴く。その胸の内に去来する想いは……。

前作では全キャラ中最強の攻撃力を誇った、仁王剣を操る道士・金大正（キム・デジョン）の参戦も決定！「ストーリー展開も見どころです」とのコメントをいただいたが……。どういった形で闘いに参加するのだろうか？

式神タブロイド ver 2.04

今や神話として語り継がれている、『式神の城』ファンコーナー「式神タブロイド」が、テンション高くカムバック！　式神大好きっ子のみんなから、カラー（モノクロも可）イラスト、文章投稿（式神川柳、もしも登場する式神が使えたら……）開発者への質問などを募集してしまうよ。

（岩手県　式神三等君）
☆握たん、ワガメたんの参入により、ヒロインナンバーワン闘争はどうなることやらーっ!?

（兵庫県　石垣さん）
☆小夜嬢生きててよかったー。忍者のおっかけが付きましたが……。

（東京都　夏目リョウさん）
☆式神タブロイド休止中も、投稿し続けてくれた皆にサンクス！

（福岡県　神楽始良さん）
☆サ、サイケデリック金。泣く子も黙らせるアイゴーっぷりかと！

（東京都　QQQ君）
☆？？？さんのその後は？　伏線の多さも、このゲームの魅力の一つ。

（鹿児島県　氷砂夜セイ兎さん）
☆聖なる夜に、踊る式神。期間限定の幻想で、ねじれはもっと加速する。君もねじれを体感せよ！

インタビューこほれ話・其之弐：「ニーギはやはり、某ゲームに出ていたあのキャラクターなのでしょうか？」との問いに対して、「詳細はヒミツです。ただ、いろいろと聞いたことをしゃべったりしますし、声も何となく似てますよね。単なる偶然なのか、あるいは……」とは須田氏のコメント。その真相は、ゲーム中のデモシーンを見れば分かる……かも？

地中海に浮かぶ美しい島、アスティゴス島。

訪れた人すべてが「楽園」という言葉をイメージするこの島は、しかし、ザゴリアス連邦による[illegible]という形で[illegible]一変した。

微力ながら独立運動を続ける小国ルカノに対し、軍備を増やしたザゴリアス連邦の将軍ジオルジョ・ゾットが軍事行動を強行し、中間地点にあるアスティゴス島を占拠したのである。

一方、この一連の軍事行動に対し疑問を抱いたVSSEは、独自に調査を開始した。その結果、一つの有力な情報を得る。

「ルカノだけでなく、近隣諸国に向けて[illegible]された戦術ミサイルがアスティゴス島に配備されている」

VSSEは即座にエージェントの派遣を決定した。

近年着実に成果を上げている若手エージェント、アラン・ダナウェイとウェズリー・ランパートである。

二人はエージェントとなって最大の試練に望むことになる。

戦術ミサイル、謎の[illegible]……四種の武器を使いこなす壮大な[illegible]戦が今始まる！

今なおゲームセンターで高い稼働率を誇る、驚異のガンシューティングゲーム、『タイムクライシス』シリーズ。今回、シリーズ最新作『タイムクライシス3』の最新情報を一挙独占公開！

Text：善之字元帥

地中海の青い空は俺たちが守る!!

ウェズリー・ランバート

2P側主人公。アランと同期で、VSSE4年目。文武両道という言葉がぴったりで、工学博士の肩書きを持つ一方、射撃術／格闘術においても常にVSSE同期内で1、2を争う実力の持ち主。あまりしゃべらず常に冷静沈着に作戦をこなす彼は、一見冷たい性格と見られがちだが、実は動物好きで自宅では三匹の猫と一匹の犬、一羽のオウムと暮らすペット愛好家でもある。アランとチームを組んで約1年がたつが、その息の合ったチームワークは、他のチームと比べても特筆すべきものがある。

アリシア・ウィンストン

小国ルカノの独立解放戦線のリーダーを兄に持つ美女。自らも独立解放戦線に所属して2年がたつ。その外見とは裏腹に強い意志と行動力を持ち、兄がザゴリアス連邦に拉致されたことをきっかけに、単身アスティゴス島に乗り込む。

アラン・ダナウェイ

1P側主人公。VSSE4年目の期待のホープ。その戦闘スタイルは一言で表すと大胆。一緒に行動したメンバーが肝を冷やすことも度々あるが、精密で俊敏な動きを行なえる彼にとっては、普通のことである。性格は非常に明るく物事を常に前向きに考え、絶望的な状況に追い込まれても決して諦めることはない。作戦行動中にはチームのムードメーカー的存在であり、時には　不謹慎とも言われるジョークを飛ばすが、それは彼なりの周囲への配慮である。

タイムクライシス3
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：ガンコン+ペダル×1
■発 売 日：2003年春発売予定
■使用基板：SYSTEM246

隠れて武器を取り替えろ

「タイムクライシス3」の目玉となるシステムが、この武器選択システムだ。メイン武器のハンドガンだけでは切り抜けられない場面も多いので、戦略的な武器選択が要求されるぞ。

新機軸！ 武器チェンジシステム

今回の武器は何と4種類！

「ハンドガン」「マシンガン」「ショットガン」「グレネードランチャー」の4種類を自由に切り替えられる武器選択システム。武器には攻撃範囲や威力などが設定されているので、例えば「耐久力の高い敵にはグレネードランチャー」といった具合に、状況に応じて使い分けることが重要だ。具体的な切り替え方は、フットペダルから足を離し、プレイヤーが物陰に隠れている間にトリガーを引くだけ。このあたりの操作性はたいへん良好で、初プレイからすぐ馴染むことができるだろう。

ただし、少し注意が必要なのが、ハンドガン以外の武器には「残弾数」が設定されていること。乱用すればすぐに弾切れを起こし、使用できなくなってしまうので、先を見すえて弾を温存するのも重要な戦略だ（ハンドガンはペダルから足を離せばいつでもリロード可能）。また、気になるのは弾の補給方法だが、これは特定の敵を倒すと武器アイコンが出現し、対応した武器の弾が少しずつ補給されるシステムになっている。どの敵が弾を出すかきちんと覚え、いち早く倒していこう。

特定の敵を倒すと武器のアイコンが出現し、弾が補給される。補給される弾数は武器によってまちまちなので、使える回数にもおのずと差が出てくるぞ。

青く表示されているものが現在使用中の武器。弾切れになった武器には斜線が表示され、使用不能になる。残弾数の確認は、攻略の上でも非常に重要だ。

HANDGUN ハンドガン

最も多用する標準武器。1回のリロードで9発まで補充される。武器の攻撃範囲は狭く、1発あたりの攻撃力は標準的。決して強力な武器とはいえないが、他の武器を温存するためにも、扱い方には精通しておく必要がある。

ペダルから足を離せばいつでも9発まで補給可能。早めのリロードを心掛けよう。

MACHINEGUN マシンガン

トリガーを引いている間、フルオートで連射できる。一発あたりの攻撃力はハンドガンと同等。動きの素速い敵や、ザコが数多く出現する場面では無類の強さを発揮する。武器の性質上、最も弾が不足しがちになる武器である。

弾の消費スピードが早いぶん、一度にたくさんのザコが出現する場面で強力。

SHOTGUN ショットガン

いわゆる散弾銃。一回の射撃で広範囲に大量の弾をばらまく。散弾は1発ごとに攻撃判定があるため、密着状態で当てれば凄まじい攻撃力となる。肉弾戦を挑んでくるボス系の敵に対してぜひ使っていきたい武器といえる。

近距離で全弾命中させれば威力絶大。大型の敵に対して大活躍する武器だ。

GRANADELAUNCHER グレネードランチャー

着弾地点に爆風を巻き起こし、爆風範囲内の敵に大ダメージを与える。強力な武器だが、弾はめったに補給できない。車両系の敵やボスなど、耐久力の高い敵に使いたいので、ザコに対しては使用を控えた方がいいだろう。

攻撃力が高い代わりに弾数は少ないので、綿密な使用プランを立てる必要がある。

IMPRESSION

「タイムクライシス」の新作「タイムクライシス3」がプレイできるということで、横浜仲町台のナムコ未来研究所に行ってきたぞ。その感想をば。

「タイムクライシス3」で最も印象的なのは、敵が圧倒的な物量作戦で攻めてくること。

とにかく、ステージ道中はいたるところに敵、敵、敵！　一瞬たりとも休むヒマがない。

この物量に対抗するには、マシンガンやショットガンを駆使していくわけだが……これが意外に頭を使わされる。敵の種類や配置から有効な武器を推理しつつ、残弾数まで考慮に入れなければならないからだ。

実際には、各エリアをクリアした後で「そうか、さっきの場面では◎◎を使うべきだったのか」と反省させられるばかり。コンティニューで一回クリアした程度では、とうてい遊び尽くせない情報量が秘められているぞ。

また、武器選択システムにより、二人同時プレイもより深みを増している。これはやるしか

敵に占拠されたアスティゴス島。一体、どれだけの敵がこの島に上陸しているのだろう？

ベースは「007」スパイスはジョン・ウー先生

シリーズディレクター薩川氏インタビュー

「13デイズ」を見て「これだ!」と思いました(笑)

—今回、船が90度傾いたり、半壊した鉄橋での撃ち合いがあったり、これまでのシリーズを踏襲しつつ、演出がより豪快なものが増えた印象があるんですが。

薩川 これでも削ったんですが(笑)。今回、デモのカットワークは、映画っぽくしたかったんですね。実際に映画でカメラなどをやっていた人に入ってもらって、絵コンテとかカットワークなどを強化してます。

「2」では大型トラックが突っ込んできたりする状況が説明不足だった部分があったので、シチュエーションの説明には気を遣ってます。ダイナミックなカメラの移動に注意してみてください。

—ほかに、何か注意した点はありますか?

薩川 ヒロインの出番を何とか増やそうと(笑)。いつもさらわれて最後に出てくるだけですし。今回は援護したり、活躍しますよ。ちょっと出しきれなかったところもあるんですけど。

—今回、ワイルド・ドッグともう一人サブボスが出てくるのですが、あれはワイルド・ドッグの弟ですか?

薩川 あれは弟子です。彼もそろそろ歳なので、後継者が必要かと(笑)。

—ストーリーを作る時に、何か影響を受けたものはありますか?

薩川 ちょうど開発に入った時に、「13デイズ」というキューバ危機の映画をやっていて、見て「これだ!」と思いました(笑)。あとは、ベースが「007」、それにジョン・ウー先生の作品群をスパイスで加えたという感じですね。

—ところで、薩川さんのお好きな映画は何ですか?

薩川 え〜っと、ベストは「ザ・ロック」。あと、ジョン・ウー先生の「フェイス・オフ」、それからちょっと毛色が変わって「シン・レッド・ライン」ですね。

—すごく納得しました(笑)。

シリーズを踏襲しつつ、よりダイナミックさを追求した画面。列車の転落は、「2」を彷彿とさせる。

もうもうとたちこめる爆煙。エフェクトも、状況によってさまざまなものが用意されている。

ガンシューティングと戦略性

—今回、「武器チェンジシステム」を入れたのは、なぜですか?

薩川 ハンドガンだけでは、爽快感に限度があるんです。特に「クライシスゾーン」でマシンガンを扱った後だけに。そこで、実験でグレネード弾を入れてみたら、面白かった。

—『タイムクライシス2』同様、二人プレイ時には二画面同時プレイですが、そこで活かされるゲーム性はありますか?

薩川 「武器チェンジシステム」によって、よりチームとしての連携・戦略性が重要になってきます。どの武器を使うか、お互いに声をかけあってプレイしてほしいですね。

—シリーズ作品で苦労した部分は、それぞれどういう部分ですか?

薩川 「1」は、とにかく「ペダルシステム」の確立が大変でした。作っている時は「本当に出来るの?」って思ってました(笑)。隠れた時の「次に出ていくタイミング」を知らせるのが大変でした。「2」は、「通信」のプログラムに苦労しました。ガンシューティングのゲーム性では、「途中から乱入」というのが難しかったんですね。格闘ゲームやレースゲームであれば、また最初から仕切り直せばいいんですが、ガンシューではそうはいかないですから。「クライシスゾーン」は、壊れものを一つ作るたびに作業が増して、これが一番苦労しましたね。壊れるモノの演算処理が、ひたすら大変でした。

—今回、苦労している部分は何ですか?

薩川 やはり「武器チェンジシステム」ですね。毎回、「前作の要素+1」を心がけるようにしているんです。今回は、「ひたすら撃つ」というゲーム性のガンゲームに、縦シューティングのような戦略性を持ち込みたかったんですね。

—それでは、プレイヤーの方に一言お願いします。

薩川 今回は開発期間がたくさんもらえたので、丁寧に作れたと思います。長いですが、何度もプレイして、武器チェンジシステムを使いこなしてみてください。

PROFILE

薩川 隆史氏

業務用タイムクライシス	サブ企画
業務用タイムクライシス2	ディレクター
業務用クライシスゾーン	ディレクター
家庭用タイムクライシス2	ディレクター
業務用タイムクライシス3	ディレクター

史上最大規模のゲーム大会「闘劇-SUPER BATTLE OPERA-」予選が開始されてから約2カ月。多くのプレイヤーたちが勝ち上がり、本選への出場権を獲得している。参加者は？ 勝者は？ 各地の予選結果に注目している読者も多いことだろう。予選レポートの2回目となる今回は2002年12月中盤から2003年1月中盤までに行なわれた予選の中から、各タイトル一つずつ、7カ所のリポートをお届けしよう。

また、38ページでは勝者のコメントも掲載したぞ。

激闘予選リポート

※スペースの都合上プレイヤー諸氏の敬称は省略させていただきました。

CAPCOM VS. SNK 2

12/29 in パワースティック

優勝者

ときど
（さくら、ベガ、ブランカ）

驚異の「回り込みキャンセル魔人」と恐れられている「ときど」(左)。右がこだわりのプレイヤー「青汁ガイル」。

年末に行なわれた大船パワースティックのカプエス2闘劇予選には40人以上の強者が集って激戦が繰り広げられた。回り込みキャンセルが使いまくられる激戦を制したのは「ときど」と「青汁ガイル」。「ときど」は以前日本勢がアメリカのゲーム大会に遠征したとき「RCマシーン」という異名を付けられるほど回り込みキャンセルのテクニックがうまい。キャラクターもより回り込みキャンセルが活かせるものに変わっている。「青汁ガイル」は自分の使うキャラクターにこだわりを持っているプレイヤー。彼の使う藤堂、ガイルには要注目しよう。

THE KING OF FIGHTRES 2002

1/5 in セガワールド成増

セガワールド成増で行なわれた「KOF 2002」予選は、地元のプレイヤーも多数参加し、総勢63人と大盛況。

キャラ的にはやはりアテナの活躍が目立ったが、ヴァネッサやアンヘルなどのテクニカルキャラを使いこなすプレイヤーもちらほら。マキシマ、大門、山崎orラモンという、渋気抜群のチームでベスト8まで進んだプレイヤーも居たぞ。

優勝をモノにしたのは、レオナ、キム、チョイをメインに、準決勝で天才肌プレイヤー「3D連合 JOE」を3タテで破った「ネモ」。準優勝は、紅丸、レオナ、チョイをメインに、時間をフル活用した堅固な闘いで勝ち進んだ「バーチャルネットアコライト☆ポポポポポポリン☆」となった。

左が優勝者の「ネモ」。右が「バーチャルネットアコライト☆ポポポポポポリン☆」。

大会は64人が参加する大盛況。闘いの様子をビデオ撮影する参加プレイヤーも居たぞ。

優勝者

ネモ

SOUL CALIBUR Ⅱ

1/5 in ビートライブ

優勝者

BLT
（ヨシミツ）

ゲームマニアには有名な店。今回の大会でも強豪が集結した。

左が遠くからの遠征で見事優勝を果たした優勝者の「BLT」。右が準優勝のタリム使い、「七夜紅雷」。

「ソウルキャリバーⅡ」町田ビートライブ予選。この大会での注目は、アメリカからの刺客のヨシミツ使いの「金髪AV女優」と、アイヴィー使いの「Kaen」の二人。惜しくも、決勝トーナメントで散ってしまったが、かなり店内を盛り上げてくれた。激戦を制して優勝を勝ち取ったのは、海外勢2名を決勝トーナメントで破ったヨシミツ使いの「BLT」。彼は昨年大分で行なわれた予選で、タリムを使って本戦への出場権を得ていたが、メインの使用キャラをヨシミツに変更したため、その出場権を放棄して今回の予選に挑んだという。続く第2位には、タリムを操る「七夜紅雷」が入賞し、本戦進出を果たした。

SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X

12/22 in プレイシティキャロット巣鴨

古くから有名なハイスコアの聖地。今でも、根強いファンを持つ店だ。

プレイシティキャロット巣鴨店は、大規模な大会「X MANIA」の決勝会場として有名な店。今回の予選は、9チームが3チーム一組のリーグ戦で競い合った。注目を集めたのは、ご存知カプコン対戦格ゲーの雄「ウメハラ」と、「スパⅡX」業界の有名プレイヤー「クラハシ」、「弟チュン」が手を組んだ「ウメクラ&腹黒千枚舌」チーム。しかし、「弟チュン」の欠場により二人で闘うことに……。

そして、その前に立ちふさがったのが「モア」チーム。バイソン使いの「タマ」が、初戦を3タテで勝利後に「クラハシ」「ウメハラ」を2タテ！決勝リーグでは「おく」が5勝と活躍し、危なげ無く本選へのキップを手に入れた。

後ろから仲間を応援する姿はグループ戦ならでは。

通路にまでびっしりと詰めかけたギャラリー。

優勝チームの「モア」。左から「タマ」、「おく」、「スカイハイクロー」。

優勝チーム
モア
タマ(バイソン)
おく(春麗)
スカイハイクロー(バルログ)

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

1/5 in ゲームニュートン

「ストⅢ3rd」の聖地と呼ばれるゲームセンターニュートンにて、数少ない都内予選枠が争われた。

当日は関東近辺からまさに勝ちにきたといわんばかりのメンツ、20チームが集合。中でも注目が集まったのは、第一回クーペレーションカップの優勝メンバーで構成されている「じゅうぜろちーむ」。「ヌキ」、「マッチ」、「ときど」で構成されているこのチームはまさに凶悪の一言。

準決勝ではこの「じゅうぜろちーむ」対「ゴッドハンド」（「ウメハラ」、「ラオウ」、「にっと」）という全国決勝といってもおかしくない組み合わせが実現。接戦が予想されたが、ウメハラのケンが爆発！「繰り出す昇龍拳がすべて当たる」読みを見せ、3タテ。この勢いで「ゴッドハンド」の優勝かと思われたが、決勝では「エロ教師」の下段二択の二択？を誰も止められず「よせなべ」の優勝。強豪チームがまだ予選を取れていないことから、改めて本作のプレイヤー層の厚さを感じられた。

残り少ない枠を巡っての激戦はまだまだ続くだろう。

おなじみの聖地ゲームニュートンに猛者が集結した。

左から、優勝の「せきど」、「エロ教師オクモト」、「一ツ目」。この勢いを本戦でも期待しよう。

優勝チーム
よせなべ
せきど(ヤン)
エロ教師(ダッドリー)
一ツ目(ケン)

GUILTY GEAR XX

12/23 in ゲームチャリオット五井店

都内と同レベル以上のプレイヤーが集まる激戦の千葉エリア決勝では、当日の店舗予選を勝ち抜いた「ギルティギアゼクス」の聖人「J.T」擁する「ひろしはどこへいった」、「ギルティギア イグゼクス」の聖人「kaqn」が居る「バベルフィッシュたんハァハァ」と全国ベスト16の「ルバン」が居る「お前ら勝たせろ」で巴戦が行なわれた。

各チームとも全国でも屈指のエディ使いが居るので彼らの活躍がこの勝敗を決することに。ここまで無敗だった「J.T」だったが、「ゆきのせ」ブリジットの堅い守りを崩せず敗退。次の試合も「北辰」の3タテで危なげなく勝利し「バベルフィッシュたんハァハァ」の優勝。大将の「kaqn」を出さずに勝ち抜いた。

このチームの牙城を崩すのはどのチームか？

地元勢、遠征勢が集合！皆の視線が激戦のモニターに釘付けだったぞ。

優勝した「バベルフィッシュたんハァハァ」チーム。左から、「ゆきのせ」、「kaqn」、「北辰」。

優勝チーム
バベルフィッシュたんハァハァ
ゆきのせ(ブリジット)
kaqn(ミリア)
北辰(エディ)

Virtua Fighter 4 Evolution

1/13 in 池袋GIGO

「バーチャファイター4エボリューション」東京エリア、最初のエリア選抜大会は、有名プレイヤー同士による屈指のカードそろいとなった。

注目は当日の予選をダントツの強さで勝ち上がってきた「三闘士」（「セガール」、「東京メガネ」、「ちび太」）。投げ確定の場面で相手の投げ抜け（スカリ）を出させての最速ジャイアントスイングや、Ⓟでの自動二択などのテクニックを駆使した「セガール」のウルフが大活躍。

エリア大会の最後は、4チームによるリーグ戦となったが、ここで「静岡茶会」（「五郎武千歳」、「華火霊」、「ハクションラウ魔王」）を破った「三闘士」が、そのまま無敗で優勝した。

有名プレイヤーがそろったエリア選抜を勝ち抜き、本選へ進出した「三闘士」チーム。左から、「東京メガネ」、「ちび太」、「セガール」。

優勝チーム
三闘士
東京メガネ(ベネッサ)
ちび太(リオン)
セガール(ウルフ)

本選に向けて勝者たちの言葉

勝ち上がった者たちを直撃取材し、彼らのコメントを集めてみた。
謙虚な者、強気の者……。言葉の駆け引きも闘いの要素なのか!?

少なくとも本選1回戦は勝ち抜きたいですね。
(「KOF 2002」予選通過：「大御所」、「バット」)

対戦で当たりたくないプレイヤーですか？ ノーコメントです。口が裂けても言えません(笑)。
(「ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE」予選通過：「おネエちゃんありがとう」チーム)

本戦優勝？ 優勝しないわけがありません。余裕です。
(「ギルティギア イグゼクス」エリア選抜通過：「俺とお前と大吾郎」チーム)

三人で結束すれば、どこにも負けません。
予選などはただの通過点にしか過ぎません。
(「バーチャファイター4 エボリューション」エリア選抜通過：「三闘士」チーム)

出場するからにはもちろん優勝を目指します。
打倒、「ウメハラ」さん、「オオヌキ」さんです。
(「CAPCOM VS. SNK」予選通過：「ときど」)

打倒・関西勢！ メンツ、キャラ共にそろっているので勝ちます！
(「スーパーストリートファイターⅡ X」予選通過：モアチーム)

どんな人が来ても(全力で)ぶつかっていきたいです。
(「ソウルキャリバーⅡ」予選通過：「七夜紅雷」)

『ギルティギア イグゼクス』との2冠優勝を狙ってます。
(「KOF 2002」予選通過：「ネモ」)

知っている人たちとは当たりたくないですね。
苦手なキャラクター？ ダルシムと春麗が強敵ですね。
(「スーパーストリートファイターⅡ X」：予選通過「元華のチャーハン」チーム)

予選突破を目指した人たちへ

先月、今月と2回にわたって紹介した闘劇予選レポートはいかがだっただろうか。この2カ月で予選に参加したプレイヤー数はアルカディアが取材に行ったゲームセンターだけでも250名を超えていた。全国ではこの何十倍もの人たちが挑戦したに違いない。しかし、その激戦の中で本選への出場権を手に入れられるプレイヤーは、ほんの一握りでしかない。

しかしあきらめてはいけない。予選はまだ残っている。次のページで、今月行なわれる予選の開催店舗一覧を掲載したので、最後のチャンスにかけてみてほしい。

まだ間に合う！！
闘劇予選店舗リスト

ここでは残りの予選店舗をゲームタイトルごとにピックアップした。惜しくも予選敗退を喫してしまった人も、これを見て、遠征をしてでも勝ち上がるのだ！

エリア選抜について

『バーチャファイター4エボリューション』と『ギルティギア イグゼクス』の二つのゲームタイトルは地区ごとに予選が行なわれ、さらにその予選を勝ち抜いた者たち同士でエリア選抜戦を行ない、その地区の代表者を決定する。表中、エリア選抜と書いてある大会がそれに該当する。エリア選抜が行なわれるお店でも当日に予選が行なわれるので、地区代表になるチャンスは十分にあるわけだ

ゲーム	日程	店舗名	住所	電話番号	担当者	予選形態（地区）
CAPCOM VS. SNK 2	2月1日	アミュージアム草津店	滋賀県栗東市小柿7-8-8 帝産スクエアー内	077-554-3457	秋山	
	2月2日	ファンタジスタ	岡山県倉敷市玉島爪崎162	086-523-6555	大島	
	2月2日	ゲーム ナイスデイ	佐賀県佐賀市本庄町大字本庄506-9 ナイスデイ 1F ゲームコーナー	0952-25-4448	村山	
	2月8日	GAME IN COO	兵庫県神戸市中央区旭通5丁目2-5	078-231-0300	安井	
	2月9日	レタス702	北海道札幌市北区北7条西2丁目15-1TMビル1F	011-737-6165	佐藤	
	2月9日	アミューズメントパークNASA	長野県長野市高田五反田1720	026-228-7434	金沢	
	2月11日	セガフラッパーズハウス自由が丘	東京都目黒区自由が丘2-10-9	03-3725-3953	関根	
	2月16日	ミラクル藤枝	静岡県藤枝市築地547	054-643-7796	服部	
SOUL CALIBUR Ⅱ	2月1日	アミューズメント ギガ	大阪府枚方市西禁野2-1	072-849-4161	堀井	
	2月2日	ハイテクセガJR金沢	石川県金沢市広岡口-1 金沢百番街内	076-260-3844	青山	
	2月2日	プラボ福岡交通センター店	福岡県福岡市博多区博多駅中央街2-1 福岡交通センタービル7F	092-434-3721	野田	
	2月9日	新宿スポーツランド西口	東京都新宿区西新宿1-12-5	03-3344-0748	佐藤	
	2月16日	プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1	03-3943-6735	坂本	
	2月16日	アミパラ2000	広島県広島県広島市西区西観音町3-3	082-297-7135	山木	
THE KING OF FIGHTERS 2002	2月1日	GAME SPOT 21	東京都新宿区西新宿1-15-4	03-3343-0010	市来	
	2月2日	中島スガイ北海道	北海道室蘭市中島町3丁目29番1号サンプラザ2F	0143-45-3999	佐々木	
	2月9日	プレビジョイカム銚子店	千葉県銚子市双葉町5-2 銚子ショッピングセンターシティオ地下1階	0479-25-3704	飯笹	
	2月9日	エンゼルランド徳大工前店	徳島県徳島市助任橋2-34-3 いちごハウジング2F	088-656-5044	宮本	
	2月11日	セガワールド大森	東京都大田区山王 2-1-5	03-5709-0669	関	
	2月15日	遊道楽 和白店	福岡県福岡市東区和白丘2-2-66	092-607-0990	三瀬	
	2月16日	大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	03-5330-8595	七村	
	2月16日	アミューズメントスクエア パスカ	大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋2丁目4番51号	06-6627-6768	広瀬	
SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X	2月1日	下鴨ヒーロータウン	京都府京都市左京区下鴨高木町46	075-712-4367	奈良	
	2月2日	カルチャーパーク館林店	群馬県館林市富士原932-1	0276-75-6061	諸田	
	2月2日	アミパラ2000	広島県広島市西区西観音町3-3	082-297-7135	山木	
	2月9日	トライアミューズメントタワー	東京都千代田区外神田4-3-10	03-5295-2345	鈴木	
	2月9日	メディアパーク リブロス高槻店	大阪府高槻市高槻町13-5	0726-82-3675	南本	
	2月11日	シネマジック	東京都大田区蒲田5-12-3	03-3730-2559	大槻	
	2月11日	アミューズメントステージポピー	新潟県新潟市山二ツ649-1	025-286-0763	具志堅	
	2月16日	クラブセガ綱島	神奈川県横浜市港北区綱島西2-6-29	045-547-1199	高橋	
STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE	2月1日	ゲームセンターB-1	千葉県柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	0471-44-5597	大山	
	2月1日	ゲームラビリンス	東京都練馬区北町2-36-24	03-3935-8022	阿部	
	2月8日	レィティビートル	長野県松本市中央2丁目1-10 五幸パーキングプラザ2F	0263-39-4000	齊藤	
	2月8日	アミュージアム和歌山店	和歌山県和歌山市小雑賀613-1	073-431-2280	裕口	
	2月9日	チャレンジャーガムガム店	大阪府吹田市岸部南1-24-9	06-6317-0433	松井	
	2月11日	遊道楽 御井町店	福岡県久留米市御井町1690-4	0942-44-0226	神前	
	2月16日	MOM西葛西店	東京都江戸川区西葛西5-1-5 サンシティ西葛西1階	03-3675-8737	加藤	
GUILTY GEAR XX	2月1日	ゲームセンターリンリン	埼玉県熊谷市拾六間725-1	048-533-3054	田中	エリア選抜(5)
	2月1日	セガアリーナ	福井県福井市丸山1丁目410	0776-52-0806	久保	エリア選抜(15)
	2月2日	池袋カーニバルプラザ	東京都豊島区西池袋 1-21-13	03-3986-2060	土屋	予選（10）
	2月2日	セガワールド甲府中央	山梨県甲府市徳行1-9-5 嶋田ビル1F	055-228-1473	石田	予選（17）
	2月2日	三宮サンクス	兵庫県神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404-407	078-271-0335	遠藤	エリア選抜(23)
	2月8日	ミラクル沼津	静岡県沼津市北高島町5-7	055-925-6797	服部	エリア選抜(17)
	2月8日	アミュージアム草津店	滋賀県栗東市小柿7-8-8 帝産スクエアー内	077-554-3457	秋山	エリア選抜(19)
	2月9日	POWER STICK	神奈川県鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1	0467-43-3034	塚本	エリア選抜(9)
	2月9日	新宿スポーツランド中央口	東京都新宿区新宿3-26-2	03-3352-1637	森崎	エリア選抜(13)
	2月9日	クラブセガ秋葉原	東京都千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123	吉原	エリア選抜(10)
	2月9日	ゲームセンターGLAD	新潟県長岡市城内町1-2-6	0258-36-7737	種村	エリア選抜(14)
	2月9日	ハイテクセガランドアピオン	大阪府大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F-2F	06-6645-7692	眞鍋	エリア選抜(22)
	2月15日	アミュージアム和歌山店	和歌山県和歌山市小雑賀613-1	073-431-2280	裕口	エリア選抜(25)
	2月16日	レタス702	北海道札幌市北区北7条西2丁目15-1TMビル1F	011-737-6165	佐藤	エリア選抜(1)
	2月16日	アイアイ駅南店	茨城県水戸市桜川1-4-10	029-221-1001	長谷川	エリア選抜(4)
	2月16日	ゲームフジ船橋店	千葉県船橋市本町4-40-1	047-425-6393	小柳	エリア選抜(6)
	2月16日	サーカスサーカスライオン店	香川県高松市百間町9-5	087-851-0557	村本	エリア選抜(27)
Virtua Fighter 4 EVOLUTION	2月2日	ビートライブ	東京都町田市森野1-37-8 今村ビルB1	042-724-3678	山岸	エリア選抜(16)
	2月2日	neo amusement space a-cho	京都府京都市中京区寺町通り四条上る東大文字町302・303 A-breakビル2F	075-251-2323	前田	エリア選抜(22)
	2月8日	セガアリーナ	福井県福井市丸山1丁目410	0776-52-0806	久保	エリア選抜(18)
	2月9日	セガパソピアード横浜	神奈川県横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル1F7号	045-311-8324	宮田	エリア選抜(8)
	2月9日	ゲームニュートン	東京都板橋区志村3-24-3 高橋ビル1F	03-3558-9766	松田	エリア選抜(14)
	2月9日	ゲームセンターテクノポリス	新潟県長岡市要町1-8-50	0258-33-1516	吉田	予選(17)
	2月9日	アミューズメントスクエア パスカ	大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋2丁目4番51号	06-6627-6768	広瀬	エリア選抜(26)
	2月9日	ファンタジスタ	岡山県倉敷市玉島爪崎162	086-523-6555	大島	エリア選抜(28)
	2月11日	セガワールドアルカス	東京都府中市宮西町2-5-1 さくら三番館	042-365-2591	渡邊	エリア選抜(15)
	2月16日	新宿スポーツランド西口	東京都新宿区西新宿1-12-5	03-3344-0748	佐藤	エリア選抜(12)
	2月16日	アミューズメントステージポピー	新潟県新潟市山二ツ649-1	025-286-0763	具志堅	エリア選抜(17)

ARCADIA BRAND NEW UPDATES NEWS CLIP

2月22日AOUエキスポ開催!!

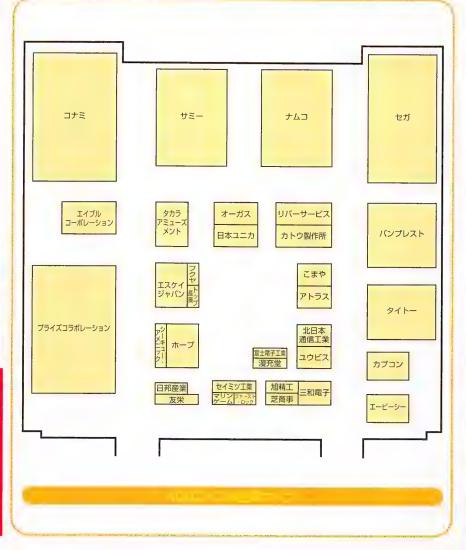
テーマは「明るく楽しいアミューズメント」。その心意気やよし！

来たる2月22日の土曜日、千葉県幕張メッセにおいてアーケードゲームショー「AOU2003アミューズメント・エキスポ」が開催される。

出展するメーカーについては、右に掲載したマップを見てほしい。カプコンのブースがあることから、何らかのアーケード作品の発表、もしくは『CFAS』の続報があるかもしれない。もちろん、他のゲームメーカーも要チェックだ。

昨年のAOUエキスポでは、『WCCF』『麻雀格闘倶楽部』『ギルティギアイグゼクス』など、第三回アルカディア大賞の1～3位を占めるタイトルの多くが出展された。今回はどのような隠し玉があるのか、どのような新しい世界が見られるのか、興味は尽きない。

意表を突いたタイトルの出展はあるのだろうか？自分の目で確認しよう！

AOU2003アミューズメントエキスポ
日程：2003年2月22日(土)
時間：AM10時～PM5時
会場：幕張メッセ
入場料：大人・中高生　1000円
(小学生と60歳以上の方は無料)
問い合わせ：社団法人　全日本アミューズメント施設営業者協会連合会(AOU)
電話：03-3253-5671

ソウルキャリバーⅡついに家庭用に

業界初の三機種同時移植！　有名キャラ続々参戦!!

1月15日、家庭用『ソウルキャリバーⅡ』製品発表会が、東京・帝国ホテルの桜の間にて行なわれた。

内容は、以前から言われていたように、三機種同時移植で3月27日に発売される、というものだ。しかも、それぞれの機種に有名なキャラクターが登場することも発表された。

かなり制作が佳境にあるらしく、青白い顔で出席した世取山氏は、「制作はいろいろな意味で70パーセント。必ず3月27日には間に合わせます」と、自分にも言い聞かせるように発言していたのが印象的だった。

開発・世取山氏、ナムコCTカンパニープレジデント原口氏、任天堂専務波多野氏がガッチリ握手。このコラボは、今後どのような実を結んでいくのだろうか？

三島平八（PS2）、スポーン（Xbox）、リンク（ゲームキューブ）が続々参戦！画面は、どれもアーケード版と比べて勝るとも劣らない出来だ。

携帯ゲームコンテンツ「ゲーセン横丁」最新情報

大会再開催記念・「ガンバード」TAを分析！

新作ラッシュは止まるところを知らず！

新春も「ゲー横」は絶好調！　1月現在、i-modeでは「エスプレイド」に加えミニゲームアプリ「超兄貴」を配信中！　二月には「エスプレイド」夜叉編に加え、「ストライカーズ1945タイムアタック」も配信予定。Jスカイでも現在「怒首領プチ」辛口を配信中、今後も次々と新作が登場するぞ！

iモードでのアクセス方法

「i Menu」→「メニューリスト」→「ゲーム」→「504iシリーズ」→「The シューティング」
※月額固定　税別300円（初回入会時10コイン　毎月6コイン配給）

ついに「夜叉」との決着の時！　あの壮絶なガラ婦人とのラストバトルが、ケータイ画面に蘇る！

見よ、このダンディーっぷりを！　「超兄貴」は従来アプリの常識を覆す愛と涙の超大作なのだ!!　多分。

Jスカイでのアクセス方法

「Jスカイメイン」→「ケータイゲーム」→「ゲームアプリ」→「ゲームパック」→「従量課金制」→「ゲーセン横丁」
※JフォンC型機種では、バラエティーゲーム（ドンピン、魚ボコなど）のみプレイ可能

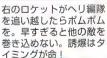
緊急攻略、「ガンバード」タイムアタック！

12月末から1月頭にかけて、熱戦のうちに終了した「ガンバードTA」。だが今現在、同アプリを使用したスコアトライアルが再び開催中なのだ！（期間は1/20～2/11）

そこで今回は新参戦者や得点が伸び悩んでいる人のために、全体マップと稼ぎポイントの一部を紹介！　ラストスパートの助けになれば幸いだ！

右ヘリ編隊が左に動き始めてすぐに誘爆させれば、全機巻き込める。ここの敵弾が避け切れる腕なら後々も安心だ。

右のロケットがヘリ編隊を追い越したらボムボムを。早すぎると他の敵を巻き込めない。誘爆はタイミングが命！

中型機とロケット編隊の先頭が重なる瞬間を狙い撃ち。ここで仕掛ければ画面左から出現する戦車×4も誘爆できる。

ボスには至近距離からのボムでトドメを！　かなりのボムボーナスが得られるぞ。ボスを倒すついでにザコ敵もボムに巻き込めば、さらに得点は跳ね上がる。

ボス×1、ロケット×21
ロケットの編隊構成は1、4、3、4、3、3、3機。かなり密着して飛んでくる。

**ヘリ3機×1　中型機×1
戦車×5**

**ロケット×20　戦車×6
中型機×1**
ロケット編隊の構成は1、3、3、1、3、4、3、3機。間隔は結構広い。

**ロケット×6　中型機×1
戦車×4**

**空中砲台3機×2
中型機×1**

**ヘリ3機×2
ロケット×7**

戦車×4　ロケット×6

中型機×2　ヘリ3機×2

大切な人とのLove Storyを作ろう
バレンタインイベント「Sweet Love '03」開催！

来たる2月、バレンタインの季節です。東京ジョイポリスも、もちろんバレンタイン＆ホワイトデーキャンペーン真っ盛り。その名も「Sweet Love'03」！"大事な人とのLoveStoryを作っていただく場所になりたい"という東京ジョイポリスのコンセプトに最もふさわしい時期です。エントランスを入った正面、Vステージの横にイルミネーションで彩ったハート型のアーチモニュメント「Sweet Arch」を設置。立体フレームとして中に入って記念写真を撮影する事ができます。2/15を過ぎるとホワイトデーバージョンとしてお色直しも！　そして2月8日（土）、9日（日）、11日（祝）にはお客様参加型のステージイベント「バレンタイン・プレゼントバトル」を開催（16:00〜）。ゲームバトルに勝ったカップルに幸福を約束する素敵なプレゼントをお贈りします。さらに恒例のお得なクーポンがHPでGETできます。こちらも要チェック！　彼を、彼女を誘って、ぜひ東京ジョイポリスへ！

「Sweet Love '03」：1/25（土）〜3/14（金）

PRESENT!
セガ様より、ジョイポリ入場チケット＆パスポートを5組10名様分いただいた！　詳細は、200ページのプレゼントコーナーを見るのよ。

バレンタインチョコと餃子なんじゃ！
ポリフェノールとゴマ油なんじゃぁぁぁぁぁっ

亜米利加がハワイを脅して併合したという2月14日（本当）も近づく今日このごろじゃが、皆さんいかがお過ごしかの？　東京・池袋は太陽輝く町（注：サンシャインシティ）にあるナンジャタウンは、2月も全力疾走なんじゃ！

まず、大好評の池袋餃子スタジアムに、また新たに長野のご当地餃子「蕎龍」が参戦！　信州の郷土食「おやき」をアレンジした餃子「餃子おやき」をひっさげ登場。両手でかぶりつくそのスタイルは、まさに餃子界の武田信玄！　味の逆善光寺参りという風情なんじゃ！

そして、当然二月の風物詩、バレンタインイベントも継続開催！　2月1日〜3月20日までは、「チョコレート博覧会〜バレンタインスペシャル〜」を開催！　相性診断アトラクションに手作りチョコレート教室等イベント満載！　お得な前売りペアパスポートも2/1より発売！　来るべし!!

これが伝説（予定）の「餃子おやき」じゃ！　デカいぞ。

PRESENT!
ナムコ様より、ナンジャタウン入場チケット＆パスポートを5組10名様分いただいた！　詳細は、200ページのプレゼントコーナーへほいほい。

77円のゲーセン？
プレイ料金を後払い

タカラの娯楽施設運営子会社、タカラアミューズメントが昨年秋開発した、カード決済システム「ATOシステム（Amusement Toll Operation System）」は、現金投入という概念を無くした画期的な新システム。このシステムは、タカラアミューズメントの直営店などに順次投入される予定だ。

カード自体は、ICカードを使ったシステム。店に入る時に配布されゲーム機に取り付けられたセンサー（アンテナ）にかざすだけで、コインを入れたのと同様の状態でゲームスタート、使用料金が記録されるシステムである。料金は、店を出る時に精算する仕組みだ。

タカラアミューズメントの永見氏によると、これまでのカードシステムが受け入れられなかったのは、先にプリペイドカードなどを購入するシステムにあった、こういう方式であれば、ユーザーにも受け入れられるはず、とのことだ。

これがカード本体。ICが内蔵されており、そこに使った金額が記録される。1円単位まで設定できるので、ゲーム機ごとにプレイ料金が自由に設定できるのだ。

設置されているゲームセンター「ZAPS」の外観。なんと対戦格闘ゲームが48円、通常100円のゲームが77円!!　ATOシステムだからこそできる1円単位の料金設定なのだ。

てあたりしだいゲームリスト

-1月17日時点-

タイトル	メーカー	ジャンル
●2003年1月発売予定のタイトル		
dogstation Deluxeイヌターネットはじめました！	コナミ／コナミマーケティング	ペット育成・コミュニケーションゲーム
ケツイ 絆地獄たち	ケイブ	シューティング
クイズ ケータイQモード〜MailもChatも恋しTel〜	タイトー／アメディオ	クイズ
●2003年2月発売予定のタイトル		
ポチッとにゃ〜	タイトー	落ちモノパズル
闘幻狂	IGS／AMI	アクション
●2003年3月以降発売予定のタイトル（未定含む）		
クレイジータクシー　ハイローラー（3月予定）	ヒットメーカー／セガ	ドライブ
新豪血寺一族 闘婚〜Matrimelee〜（3月予定）	ノイズファクトリー	対戦格闘
兎−野生の闘牌−山城麻雀編（4月予定）	童／タイトー	麻雀
タイムクライシスⅢ	ナムコ	ガンシューティング
ee'MALL（今春予定）	コナミ/コナミマーケティング	オンラインショッピングシミュレーションゲーム
BORDER DOWN（今春予定）	グレフ	シューティング
Sports Shooting USA（今春予定）	サミー	ガンシューティング
Maximum Speed（今春予定）	サミー	レース
Dolphin Blue（仮　今春予定）	サミー	アクションシューティング
VIRTUA COP3（今春予定）	セガAM-2／セガ	ガンシューティング
PREMIER ELEVEN（未定）	サミー	スポーツ
クルクルフード（未定）	ナムコ	パズル
CAPCOM FIGHTING ALL STARS（未定）	カプコン	対戦格闘
F-ZERO AC（仮 未定）	アミューズメントヴィジョン/セガ（監修：任天堂）	ドライブ
ドラゴンクロニクル（未定）	ナムコ	カード
麻雀格闘倶楽部2　日本プロ麻雀連盟Ver.（未定）	コナミ/コナミマーケティング	多人数通信対戦麻雀ゲーム
Damu Deva（未定）	アークシステムワークス	シューティング
Hi☆Paiパラダイス	アルゼ	学園ラブコメ麻雀
カラフルハイスクール（仮　未定）	ナムコ	クイズ
（仮称）アイドルゲーム（未定）	ナムコ	育成
式神の城Ⅱ（未定）	アルファ・システム／タイトー	シューティング

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

2位 Virtua Fighter4 Evolution Ver.B

Pick Up!

『Virtua Fighter4 Evolution Ver.B』が初登場2位。とはいえ、前回までVer.Aが2位にランクインしていたことを考えると不思議ではない。特に目立った変更点や対戦シーンをひっくり返すような要素があるわけではないので、1位に躍り出ることが可能か注目したい。

メーカー SEGA-AM2／セガ
ポイント 167.4

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	1	THE KING OF FIGHTERS 2002<イオリス／プレイモア・サンアミューズメント>	171.7
2	初	Virtua Fighter4 Evolution Ver.B<SEGA-AM2／セガ>	167.4
3	3	VIRTUA STRIKER 2002<アミューズメントヴィジョン／セガ>	148.7
4	5	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style<コナミ／コナミマーケティング>	140.8
5	4	GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL<アークシステムワークス／サミー>	133.7
6	6	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX<発売元：バンプレスト／開発・販売元：カプコン>	101.5
7	8	Power Smash 2<ヒットメーカー／セガ>	80.0
8	7	TETRIS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS<アリカ／彩京>	77.9
9	再	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン<発売元：バンプレスト／開発・販売元：カプコン>	75.8
10	再	G-taste麻雀<彩京>	73.6

※ランキング中のタイトルが赤字のものは初登場のゲームです。また「前回」欄の【初】はランキング初登場、【再】はランク外から再登場のタイトルを表します。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

2位 頭文字D Arcade Stage Ver.2

Pick Up!

『頭文字D Arcade Stage Ver.2』が初登場で第2位。近年のドライブゲームでは非常に高い人気を誇ったヒット作だが、今作では前作から期待されていた乱入対戦のほか、新車・新コースなどが追加。だれもが抱く期待に応えた続編として非常に良質といえるだろう。

メーカー セガ・ロッソ／セガ
ポイント 143.3

順位	前回	タイトル<メーカー>	ポイント
1	2	麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.<コナミ／コナミマーケティング>	165.6
2	初	頭文字D Arcade Stage Ver.2<セガ・ロッソ／セガ>	143.3
3	初	太鼓の達人4<ナムコ>	138.9
4	初	pop'n music 9<コナミ／コナミマーケティング>	132.2
5	1	drummania7thMIX<コナミ／コナミマーケティング>	130.0
6	6	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002<ヒットメーカー／セガ>	123.3
7	初	THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ<ウウ エンターテイメント／セガ>	121.1
8	8	セガ四人打ち麻雀MJ<SEGA-AM2／セガ>	112.2
9	初	BATTLE GEAR3<タイトー>	105.6
9	初	WORLD COMBAT<コナミ／コナミマーケティング>	105.6

※ランキング中のタイトルが赤字のものは初登場のゲームです。また「前回」欄の【初】はランキング初登場、【再】はランク外から再登場のタイトルを表します。

協力店舗一覧

店舗名	住所	電話
アイアイ駅南店	茨城県水戸市桜川1-4-10	☎029-221-1001
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎03-3496-5856
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎042-724-1477
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
釧路スガイ・ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670
ゲームインさんしょう新庄店	富山県富山市3-1-6	☎076-422-1115
ゲームセンターB-1	千葉県柏市旭町1-1-16 B1F	☎04-7144-5597
ゲームファンタジア サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601
ゲームファンタジア八王子店	東京都八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル地下1F～4F	☎0426-48-1288
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎06-6357-6677
ゲームプラザ白山	熊本県熊本市九品寺5-15-7	☎096-362-2711
スガイ24	北海道札幌市北区北23条西4-2-39	☎011-757-8540
スペースV1廿日市	広島県廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
スペースV1可部	広島県広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
セガワールド博多	福岡市博多区博多駅南6-7-33	☎092-481-1645
セガワールド福田	大阪府堺市福田1056-1	☎072-236-9378
チャレンジャー追手門店	大阪府茨木市西安威1-5-211	☎072-643-4444
天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2-7-6	☎092-724-5971
ハイテクセガ柏	千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビルB1F	☎04-7163-9844
ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	茨城県ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1・B2	☎03-3943-6735
ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033

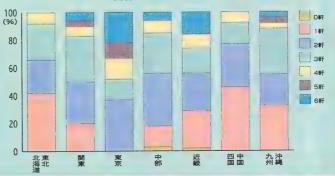
読者の行き付けゲーセン事情

今月の月替わりアンケートは「行き付けのゲーセンは何軒あるか」というもの。普段よく行くゲームセンターは1軒じゃないのでは？ という素朴な疑問から生れた設問だ。早速結果を見ていこう。

大きく算出した結果が右の円グラフだ。面白いことに、普段よく行くゲーセンが「1軒」という読者が4分の1の割合で存在する。それ以外に行き付けのゲーセンが2軒、3軒という読者もいるが、これも25%から30%程度で、それほどの差ではない。つまり、行き付けのゲーセンが1軒しか無い読者もいれば、2～3軒という読者もいる。この差は何なのだろうか。

そこで年齢別・地区別に分けて集計してみた。年齢別のゲーセン利用のべ件数で一番多いのが高校生。会社員と高卒以上の学生が同程度。さすがに小学生ともなると極少だ。これは行動範囲の広さともいえるが、もう一つの集計も興味深い。

右の「エリア別の行き付け内訳」という棒グラフだが、ピンク色の1軒という割合が多いほど、行き付けゲーセンが1軒しか無いということだ（当たりまえ）。そしてその割合が多いのが北海道・東北と中国・四国地方。これはさすがに地域差というものだろう。同様の視点からすると、東京は1軒という意見が皆無だ。さらに行き付けが6軒(！)という数が多いのも東京の傾向だ。確かに都心部ならば、駅周辺に数軒ものゲーセンが存在することも珍しくない。

ただし、行き付けのゲーセンが多ければ良いのか、というとそうとも言い切れない。対戦格闘ゲームファンのように対戦相手を求めてハシゴしたい場合は数の多さは魅力的だろう。しかし、見方によっては1店舗では満足できていないということにもなる。ゲームの入荷傾向のバラツキなどの影響、都心では少～中規模の店が多く複数店に足を運んでやっと目的のゲームがプレイできるとも予測できる。それに引き替え地方は大型の郊外店が存在し、1店舗でまかなえているから複数店に足を運ばなくてもイイともいえるのではないだろうか。

今回の取材地
和歌山県
「和歌山駅周辺」

日本縦断

ゲームセンターマップ

たまに遠出してこその日本縦断！　ということで、今回は何と和歌山市を訪問。竹中平蔵さん、あなたの故郷はゲーセンで景気回復（？）ですよ！

※記事中のデータは、取材を行なった12月下旬～1月上旬の内容によるものです。

その"アツさ"は和歌山No.1

ミルカトル 加納店

●和歌山県和歌山市加納319-1
☎073-476-3033
●営業時間：10:00～24:00

音ゲー＆格ゲーでは、レベルの高さは和歌山1と自負するお店。実際に、市内だけでなく近隣県からもプレイヤーが集まるという。店長が自作したという『ダライアス』筐体も名物となっている。

紀州の腕自慢のホームグラウンド的存在のお店。他店からも一目置かれている。

近畿一円から遠征者多数！　最高の音ゲー環境と充実のラインナップ！　さらに店長お手製の自作3画面ダライアス！　シューティングはビデオ録画可能！　レトロゲーも毎月更新！　和歌山一番店を目指し頑張ります!!

人気ゲームランキング	
1st	麻雀格闘倶楽部
2nd	バーチャロンフォース
3rd	ドラムマニア7thMIX
4th	ポップンミュージック9
5th	ビートマニアⅡDX 8th style

至大阪
消防署
ミルカトル加納店
マクドナルド
和歌山インターチェンジ
紀伊中ノ島
至和歌山
和歌山線

http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/

和歌山ゲーセン界のパイオニア

プレイシティキャロット 和歌山店

●和歌山県和歌山市雑賀町77番地
☎073-431-8559
●営業時間：9:00～24:00

市内一の繁華街、ぶらくり丁近くにある老舗店。ナムコ直営だけあって『ソウルキャリバーⅡ』は盛り上がりを見せている。またレトロゲームも豊富で、やり込み系のお客さんを中心に賑わいを見せている。

『ガンダム』も大人気。格ゲーなどにも、レベルの高いプレイヤーが集まる。

レトロゲームの入れ替えはこまめに行なっていますので、プレイしてみて下さい。またスタンプカードサービスも実施していて、来店10・20・30回でいろいろなサービスを提供していますので、ぜひ1度遊びに来てください。

人気ゲームランキング	
1st	KOF 2002
2nd	ギルティギア イグゼクス
3rd	バーチャストライカー2002
4th	ソウルキャリバーⅡ
5th	兎 -野性の闘牌-

NTT
モスバーガー
プレイシティキャロット和歌山店
至新宮
至大阪
和歌山駅

http://www.namco.co.jp/home/ar/location/loc-list/006/pc-22-wakayama/

1日あっても遊び足りない!?

ワンダースクエア セガアミューズメントスペース

●和歌山県和歌山市小雑賀762-1
☎073-424-0253
●営業時間：10:00～24:00

同フロアにボウリング場やカラオケBOXなどがあり、一大アミューズメントスペースの様相を見せる。客層も友達同士や家族連れなど、集団で遊びに来るパターンが多い。ゲームのラインナップも、メダル＆プライズ系が中心。

お店で一番の人気は『頭文字D』。車好きの若者が多い和歌山ならではの現象なのか？

ボウリング・カラオケも併設している市内最大規模の遊び場です。ちなみにあまり知られてないですが、当店も「セガ」のお店です。

人気ゲームランキング	
1st	頭文字D Ver.2
2nd	太鼓の達人3
3rd	ドリームパレスⅡ
4th	スターホース2002
5th	セガ四人打ち麻雀MJ

http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=4126010

学校帰りのキッズが集合！

ゲームステーション マーブルボックス

●和歌山県和歌山市六十谷226
☎073-461-6733
●営業時間：10:00～24:00

近くには高校がいくつかあるので、夕方ともなれば学校帰りのお客さんで賑わう。人気が高いのは『VF4EVO』『GGXX』などの格ゲーで、上級者も数多く集まるとか。またプライズ系の取りやすさにも定評がある。

店内にはビデオゲームがずらり。ちなみに隣には系列のトレーディングカードショップがある。

新作からレトロゲームまで幅広いラインナップを取りそろえております。また格闘ゲームでは上級者も多いので、一度腕試しにご来店ください。

人気ゲームランキング	
1st	バーチャファイター4 エボリューション
2nd	ギルティギア イグゼクス
3rd	ガンダム DX
4th	KOF 2002
5th	チルティショット（シール機）

http://www5e.biglobe.ne.jp/~M_BOX/

なぜ和歌山？　という疑問を持つ人も多いかもしれませんが、実は自分の故郷なんです。友人とUFOキャッチャーで人形取りまくったり（キャロット）同フロアの洋風テキ屋でバイトしたり（ワンダースクエア）した場所に、まさか取材に行くことになるとはねえ。これぞ思い出がいっぱいですよ。新年早々、大人の階段登るシンデレラ状態ですな（曽原）

アイコン情報　格闘ゲームが盛んな店　音楽ゲームが盛んな店　シューターが集まる店　メダルゲームが多い店　全般的に料金設定が安い店　レトロゲームが充実している店　連射装置などのサービスのある店　アルカディアクーポン加盟店

お客さんの目線を大事に！

アミュージアム和歌山店

●和歌山県和歌山市小雑賀613-1
☎073-431-2280
●営業時間：10:00～24:00

国体道路沿いにある郊外型のお店。1Fはファミリー向けにプライズ系中心、2Fには「ゲーマーの人がゲームをしやすいように」というモットーのもと、ビデオゲームがずらりと並ぶ。またメンテナンスにも特に気を使っているという話だ。

個人的な話で恐縮だが、実は担当者の実家にいちばん近いのがこのお店。昔はここにバッティングセンターがあったんだよなあ……。

自慢の「ガンダム」コーナー。レイアウトにも気を配っており、よりゲームに熱中できる。

店長より

当店では、ビデオゲーム以外にもプライズやプリクラなどで各種サービスを展開しています。また大会も定期的に行なっており、さまざまなお客様に喜んでいただけるよう努力しています。ぜひお気軽にお越しください。

人気ゲームランキング	
1st	ストリートファイターIII 3rd Strike
2nd	ギルティギア イグゼクス
3rd	ガンダムDX
4th	麻雀格闘倶楽部
5th	ポップンミュージック9

和歌川　ダイエー　アミュージアム和歌山店　ユニクロ　至新宮　紀三井寺　至和歌山

幅広い客層の人気店

K-CAT紀ノ川店

●和歌山県和歌山市湊1771-5
☎073-480-5111
●営業時間：10:00～24:00

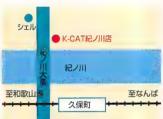
紀ノ川大橋の近くにある大型店。国道26号線沿いにあり、車で訪れるお客さんも多い。ラインナップはプライズ＆メダル系からビデオゲームまで幅広く、それぞれ盛り上がりを見せている。バルーンラッピングサービスも人気だ。

ビデオゲームフロアには、やり込み系プレイヤーが集まる。店内の熱気が伝わってくる！

取材時には、駐車場までズラリと車が列をなしてしたほどの人気店。もちろん店内も、お客さんの熱気が渦巻いていた。

店長より

当店人気のプライズマシンは2階になんと100台以上!!　また3階には、音楽ゲーム・ビデオゲーム・メダルゲームなど、充実のラインナップをそろえています。各種新作も続々入荷しておりますので、ぜひ一度ご来店くださいませ。

人気ゲームランキング	
1st	UFOキャッチャー
2nd	頭文字D Ver.2
3rd	ポップンミュージック9
4th	スターホース2002
5th	フォーチュンオーブ

ターミナルそばに猛者が集合！

プレイランドサーカス太田店

●和歌山県和歌山市太田372-1
☎073-474-1888
●営業時間：9:00～24:00

JR和歌山駅の近くにあるお店。その立地条件からか、夕方になれば学校帰りの学生で賑わいを見せている。ただ夜になると状況が一変し、市内全域から常連たちが集合。『VF4EVO』を中心に日々盛り上がりを見せているという。

隣には系列の書店がある。『アルカディア』で最新の攻略情報をゲットしてから、お店へ向うのも大いにありだ。

取材が午前中だったので、店員さんは掃除の真っ最中。お忙しい中、どうもスイマセン。

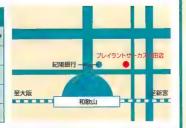
店長より

当店は格ゲー、特に『VF4EVO』が盛んで、毎日閉店の時間まで対戦プレイで賑わっています。夜に訪れる常連のお客さんにはシャウト系（？）が多いのですが、特に害はありませんので、ぜひ皆さん気軽に遊びに来てください。

人気ゲームランキング	
1st	バーチャファイター4 エボリューション
2nd	KOF 2002
3rd	ガンダム DX
4th	ストリートファイターIII 3rd Strike
5th	ソウルキャリバーII

店長は某スレで有名!?

ピタゴラス

●和歌山県和歌山市土入73-1
☎073-453-2615
●営業時間：11:00～24:00

ボウリング場「和歌山グランドボウル」内にある。客層は中高生や近くにある和歌山大生が中心だが、卓球場＆ビリヤード場が併設されていることもあり、ファミリー層も多い。また音ゲーに関しては、上級者も数多く姿を見せている。

もちろん駐車場も完備している。家族連れや友達同士などのグループで遊びに行くにはもってこいのロケーションだ。

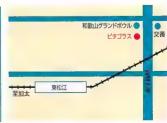
プリクラ・ビリヤード・卓球の各コーナーでは、ドリンクのサービスなども実施されている

店長より

当店では『VF4EVO』をはじめとするビデオゲームのほとんどが、100円で2プレイとなっており、対戦も盛んに行なわれております。格ゲーや音ゲーの大会も随時開催。またプリクラ・ビリヤード・卓球コーナーではドリンクサービスも実施中!!

人気ゲームランキング	
1st	バーチャファイター4 エボリューション
2nd	頭文字D Ver.2
3rd	ドラムマニア7thMIX
4th	KOF 2002
5th	幻想美写（シール機）

http://www6.ocn.ne.jp/~ptgrs/

想　自分も曽原と同じように関西出身なんだけど、和歌山の方にはあまり行ったことがないんだよね。和歌山っていうと、白浜や新宮に代表される南国イメージが強いだけに、取材の当日に振った雪交じりの雨は衝撃的でした。寒さに打ち震えながら取材する我々を、暖かく迎えてくれた和歌山の皆さんには、感謝の言葉もありません。(DOI-2)

ゲームセンターって、ネットワークゲームだと思うんです。

あずまんが大王のファンは多く、このタイトルのためだけに本誌を購入してくれた方もいるようだ。そんな『あずまんが大王パズルボブル』の開発元が、有限会社モスという開発メーカーだ。あ、でも、このコーナーでは、ほとんどあずまんがの話はしていませんので悪しからず……。

── まずはお約束なんですが、ゲーム会社を設立することになった経緯を教えてもらえますか？

駒澤　ご存じ無いと思いますけど……この会社を作る前は、セイブ開発にいたんです。

── あの『雷電』のセイブ開発ですか？

駒澤　そうです。私自身は20歳ぐらいからセイブ開発にお世話になっていまして、時給700円ぐらいのアルバイトからのスタートでした。

もともとはデザイナーとして入社しまして、『雷電』のグラフィックもお手伝いしましたし、当時は人数も少なかったですから、『セイブカップサッカー』や『とってもE雀』のプロデュースみたいなこともやりましたね。当時は何作っても売れましたからいろいろやらせてもらいました（笑）。

── その当時だと……2000枚ぐらいは普通に売れていた時代ですね。

駒澤　そうですね。セイブ開発で5年ぐらいやっていましたが……だんだん基板が売れなくなって、業界が転換期に入ったときに自分の力を試したくなりまして、会社設立に至ったわけです。

当時は資金力が無くて……まぁ今もないですけど（苦笑）、そんな中でナムコやバンプレストでソフトを作らせていただいていました。

── モスという会社の方針などをお聞かせください。

駒澤　人を驚かすことや、楽しんでもらうことなら何でもやっていこうと思っていました。当時はたまたま「ビデオゲーム」という仕事が手元にあったからそれをやっていたんです。

誤解があるかもしれないのですが、ビデオゲームだけにこだわりは無かったんですね。だから、今は携帯やWEBなどもやっていますよ。

── セイブ開発を辞めた時点で、すぐ会社を設立したんですか？

駒澤　いえ、半年ちょっとですが、フリーでやっていました。しかし当時はフリーだとなかなか仕事が回ってこないんですよ。やっぱり会社形式じゃないと、何百万、何千万の取引きができないんですよね。そういった流れから、必然的に会社設立となった次第です。

── アーケードのビデオゲームで、モスの名前が出ているタイトルは何がありますか？

駒澤　モス名義だと『フリップメイズ』が初めてでしたね。そして今回の『あずまんが大王パズルボブル（以下あずまんが大王）』ですね。

── 設立から結構時間が空いていますが、その間は何をやっていたんですか？

駒澤　下請けが多いので表に名前は出ていないんですが、ナムコやバンプレストの下請け開発をしていたんです。

── では、『あずまんが大王』を制作された経緯などは？

駒澤　現在、業務用の市場が狭くなってきてますよね。売れたといっても、千枚二千枚が限度じゃないですか。新規に資金を投入してパズルゲームを作る難しさは『フリップメイズ』で分かっていたので（苦笑）、あえてゲーム性が確立しているゲームを使って勝負しようと思ったわけです。もちろん、この考え方には賛否両論があると思うんですけどね。『パズルボブル』は「あのゲームでだまされたな」というものではないし、「あずまんが大王」もある程度認知されたキャラクターで、変に媚びているところも少ない。共通していえることは、どちらもイヤミが無いっていう事ですね。

そういったコンテンツを合わせて、開発コストを掛けずに制作するやり方もアリかな、と。

── 現在のアーケードゲーム業界をどのように捉えてますか？

駒澤　昔はゲームをやるといったらゲームセンターに行くしかなかった。でも今は家庭用もあるし、携帯電話でも遊べる。インターネットの中には、タダで遊べるものもある時代です。それこそ暇つぶしのコンテンツはいくらでもあるんですよね。

そうすると、ゲームセンターはコンテンツという意味合いで考えると、「機会」だと思うんです。あのゲームが遊びたいからゲームセンターに行こうという「機会」、もしくは大勢の人数がいるからゲームセンターに行こうという「機会」などを与えてくれる。その「機会」として考えてみると、ゲームセンターは絶対なくならないですよね。企画を考えるときにゲームがどのユーザー層に合うか考えて、同時に「機会」の要素の一つとしても考えるんですよ。業務用ゲームを開発する立場から見た「機会」と、実際にゲームセンターに遊びに行く立場から見た「機会」。この二つの「機会」を考えた上で、アーケードゲーム業界を見ています。

── でも、どんどん潰れている今のゲームセン

有限会社モス
代表取締役
駒澤 敏亘

こまざわ・としのぶ
生年月日・1967年9月12日
出 身 地・東京都
学　　歴・郁文館高等学校卒
職　　歴・1987年セイブ開発勤務
　　　　　1993年モス設立、現在に至る
趣　　味・映画、ゲーム

ターに足りない部分って何でしょうか?

駒澤　ゲームセンターって、ネットワークゲームだと思うんです。要するに、昔なら得点を競うゲームを遊びに、人が一つの場所に集まってくる無言のオフラインゲームなんです。

しかし今では「一つの店舗の中で仲間が集まってゲームをする」という行為自体が無くなっていると思うんですね。昔のプレイヤーは、それこそ何でも遊んでいたと思いますが、今の人はゲームで遊ぶことだけでも選択肢は多いから、ゲームセンターで遊ぶことも数多くあるコンテンツの一つでしかない。それがゲームとユーザーのカテゴライズを進行させて、よりシェアを狭ませていると思います。それぞれのシェアが狭くなるということは、先ほど言った無言のオフラインゲーム的な遊びの要素が無くなってしまう。要するに、一回遊んで続きをやる必然性が生まれない、筋合いが無いみたいな感じですね。

今はカードを使った大型のゲームでは、継続して遊ぶ楽しみを付加することができているけど、汎用筐体で、そのオフライン的な遊びをさせるのは難しいんですよね。

ゲームはいろいろな媒体で遊べてしまう時代ですが、その場所まで行って、毎回お金を入れて遊ばなくてはならないゲームセンターは、中でも一番敷居が高くなってしまいましたね。

でも、それなのに業務用であえてゲームを作るというのはクエスチョンがあるじゃないですか? 今回の『あずまんが大王』は、作りを見てもらえば分かると思いますが、普通だったら家庭用なんです。でもあえてアーケードで発売したのは、昔スコアを競い合ったユーザーのように、「え?　あのちよの絵まだ見てないの?」みたいな競い合いを少しでもしてもらえればうれしいなぁ、といった思いからなんです。

── 今後モスという会社はどういった展開をお考えですか?

駒澤　現在は携帯電話の仕事やその他のプロダクションが多いのですが、業務用のゲーム自体は、素材や頼もしいメンバーがそろっていれば、これからも作っていきたいと思ってます。

ビデオゲームに限りませんが、業務用の仕事は、年1タイトルぐらいのペースで作っていきたいと思っていますよ。うちは資本力やハードは持っていないので、大手メーカーさんと共に、メダルゲームや筐体ものもやっていこうと思ってます。

── では、最後に読者に向けて一言お願いします。

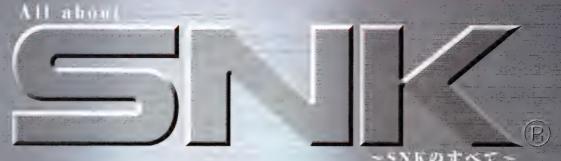
駒澤　モスは、ビデオゲーム以外にも事業展開してますので、モスという会社を見かけたら「あ!モスだ」という感じで応援してください(笑)。

── ありがとうございました。

(敬称略　2003年1月上野モス本社にて)

ファミ通DVDビデオ NEW LINE UP INFORMATION

20余年にわたるSNKの歴史をエンターブレインが映像化!
初期アーケード作品からNEOGEOまで、総収録作品数100本以上!

PLAYMORE

~SNKのすべて~

過去、数々の名作ソフトを世に送り出してきたSNK。
その独創性ゆえ、これまで多くの熱狂的なファンを生みだし、
いまなお多くのファンを虜にしています。
そんなSNKが生みだしてきた名作ゲームソフトを、SNKの歴史を振り返りつつ、
そのすべてを映像"史料"として後世に残したいという願いから
このファミ通DVD『SNKのすべて』は生まれました。

DVD2枚組（特別仕様パッケージ）
大好評発売中

標準価格:14000円

■SLBM-00011 ■JANコード:45-41993-01134-6 ■約240分（DVDビデオ2枚組）
■片面一層 ■COLOR ■MPEG2 ■レンタル禁止 ■ステレオ ■4:3 ■複製不能

PLAYMORE

HIGHEND TECHNICS & COMBOS

BONUS
ボーナスコンテンツとして
K.O.F.2002

The March of K.O.F.
「K.O.F.」全作品の軌跡を
SNK格闘ゲームの歴史とともに振り返る。

OVERSTRUGGLE in KOREA
韓国のK.O.F.プレイヤーに密着
彼らの強さの秘密に迫るとともに
ハイエンドプレイを収録

THE KING OF FIGHTERS 2002
OVERSTRUGGLE
2003.2.27 ON SALE!

ファミ通DVDビデオ「K.O.F 2002 OVERSTRUGGLE」 標準価格:5,800円（税抜）
■SLBM-00013 ■JANコード:45-41993-01137-7
MPEG2／約120分／片面一層／COLOR／NTSC／レンタル禁止／STEREO／複製不能

話題騒然！ アルカディアエクストラ好評発売中!!

ARCADIA EXTRA

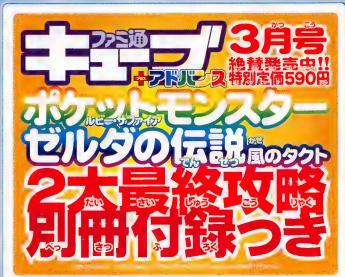
●付録DVD
●システム解説
●新キャラ写真付き技解説
●キャラクター別対戦攻略

何といっても、本書のウリはDVDビデオによる丁寧豪華なインストラクションで、誌面では表現できない部分を完全フォロー!!

GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL STARTER ENCYCLOPEDIA

ギルティギア イグゼクス ザ・ミッドナイトカーニバル

ARCADIAMAGAZINE.com

いつでも待ってるぜ!!

アルカディアのホームページは、新アーケードゲーム情報を随時更新!! しかも本誌のバックナンバーやアルカディアムックもココをクリックすれば買える!

ご注文はいますぐ Click

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.11

THE KING OF FIGHTERS 2002 TRIBUTE TO THE BATTLE ADDICT

ザ・キング・オブ・ファイターズ2002 トリビュート トゥ ザ バトルアディクト ～戦闘中毒者へ捧ぐ～

●技紹介
●ボイスリスト
●対戦攻略／連続技
●勝利メッセージ・設定資料集

歴代『ザ・キングオブファイターズ』のオフィシャルムックを作り続けてきたスタッフが送る、安心の一冊!!

通信販売のお問い合わせ先：電話（03）5351-8202
http://www.ascii-store.com/
http://www.arcadiamagazine.com/

株式会社エンターブレイン

eb!

『Ver.B』の闘い方を徹底攻略！

EVOLUTION
VIRTUA FIGHTER 4

『Ver.B』が稼動してから約2カ月が経過。新しい闘い方にもそろそろ対応してきた頃だろうか。絶妙なマイナーチェンジによって対戦バランスが練りこまれた本作。一つ一つの攻略を理解して実践していけば、確実に努力が実を結ぶはずだ。

バーチャファイター4 エボリューション Ver.B

バーチャファイター4 エボリューション Ver.B
■メーカー：SEGA-AM2／セガ
■ジャンル：3DCG格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：稼働中（2002年12月9日発売）
■使用基板：NAOMI2（GD-ROM）

インプレッション

初心者でもとっつきやすいが、上級者が長く遊べるほど奥の深いゲーム性を持つ「EVO」。さらに、カードシステムとVF.NETによって、ゲーム以外にも幅広い楽しみ方が用意されている。過去のシリーズの面白さを残しつつも、思い切った「進化」を続けることで、このシリーズは、さらなる歴史を作っていくことだろう。

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラが右を向いているときのものです。文中の技後の有利／不利や確定情報、反撃、威力などについては、すべて編集部調べによるものです。また、記事内においては「バーチャファイター4」を「VF4」、本作バージョンAを「Ver.A」、本作バージョンBを「Ver.B」（両者を表す場合は「EVO」）と略記している場合があります。

新たに解明されたシステム

ガード投げ抜けの新法則

前号の「健太&バーチャフルライフ」で少し触れられていたが、「ガード投げ抜け」に関するシステムに新たな事実が判明。対戦に与える影響は微妙だが、ここへきての新発見は驚きだ！

投げ確定時以外でも使用可能！

ガード投げ抜けは、相手の投げが確定する状況でのみ可能とされていた。ところが、「投げた後に受け身を取れる投げ技」に限り、投げ確定時以外でもガード投げ抜け可能であることが最近になって判明。なぜそうなるのかは今のところ分かっていないが、この条件に該当する技に対しては、「VF3tb」で使用されていたガード投げ抜けと同感覚で活用できるのだ。

この条件を満たす投げ技は左表の通り。ウルフのジャイアントスイング（⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ＋Ⓖ）やリストロックスロー（⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ＋Ⓖ）、カゲの弧延落（⇦Ⓟ＋Ⓖ）などの強力な投げ技も含まれているため、相手キャラ次第ではかなり重要なテクニックとなってくるだろう。

ちなみに、今回紹介するガード投げ抜けは「Ver.B」からできるようになったわけではない。意外なことだが、一部のプレイヤー以外は全くこの事実に気が付いていなかっただけのようだ。

"受け身を取れる投げ技（下表参照）"はガード投げ抜けで抜けることが可能だ。

投げ確定時以外でもガード投げ抜けが可能な技

キャラ名	技名（コマンド）	抜け方向	重要度
アキラ	大纏崩墜（[illegible]Ⓟ＋Ⓖ）	[illegible]	[illegible]
	心意把（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）	⇨	◎
	蹬歩頂肘（[illegible]Ⓟ＋Ⓖ）	[illegible]	[illegible]
ジャッキー	サディスティックハンギングニー（⇦⇦Ⓟ＋Ⓖ）	⇦	◎
ラウ	崩身双虎爪掌（⬇⇨Ⓟ＋Ⓖ）	⇨	○
	虎燕連撃（⇦⇦Ⓟ＋Ⓖ）	⇦	○
パイ	空烈天襲（⬇⇨Ⓟ＋Ⓖ）	[illegible]	[illegible]
	背身摔掌（[illegible]Ⓟ＋Ⓖ）	[illegible]	[illegible]
ウルフ	ジャイアントスイング（[illegible]Ⓟ＋Ⓖ）	[illegible]	[illegible]
	KS（[illegible] or [illegible]Ⓟ＋Ⓖ）	[illegible]	[illegible]
	リストロックスロー（[illegible]Ⓟ＋Ⓖ）	[illegible]	[illegible]
ジェフリー	ボディーリフト（[illegible]Ⓟ＋Ⓖ）	[illegible]	△
カゲ	弧延落（[illegible]Ⓟ＋Ⓖ）	[illegible]	[illegible]
リオン	蟷螂跳飛双勾手（⇦⇦Ⓟ＋Ⓖ）	⇦	○
	探手窩踹（[illegible]Ⓟ＋Ⓖ）	[illegible]	[illegible]
	五打連環腿（⇦⇦⇩⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）	⇨	○
アオイ	襟手取り（[illegible]Ⓟ＋Ⓖ）	[illegible]	△
ベネッサ	キャニオンダイブ（Ⓟ＋Ⓖ）	N	[illegible]
ブラッド	ボディニークラッシュ（[illegible]Ⓟ＋Ⓖ）	[illegible]	[illegible]
	フェイスファング（[illegible]Ⓟ＋Ⓖ）	[illegible]	[illegible]

※重要度は編集部の独断によるもの。また、表内の「N」はレバーニュートラルを示す

キャラ別に見た有効度は？

最も効果を発揮するのは、2種類の投げ抜け方向に対応できるウルフとブラッドに対して。しかも、どちらのキャラも強力な投げばかりガード投げ抜け可能という、悲惨な結果になった。失敗避け狙いの運めショートショルダー（ウルフ[illegible]Ⓟ＋Ⓚ）やカウ・ロイ（ブラッド[illegible]Ⓚ）が強力な両者に対しては、ぜひこのテクニックを活用していきたい。

次に有効なのは、主力となる投げに効果のあるアキラ、パイ、ジャッキー、カゲあたり。遅らせ[illegible]（アキラ[illegible]Ⓟ）、後ろダッシュ[illegible]ビートナックル（ジャッキー[illegible]Ⓟ＋Ⓚ）が常とう手段のアキラ、ジャッキーに対しては、特に意識して使おう。

ラウとリオンは2種類の投げ抜け方向に対応しているが、同じ投げ方向に、より使用頻度の高い投げ技が用意されているのがネック。そちらの技を使われると意味がないので、ほとんど効果は無い。

強力な投げ技のほとんどに被害を受けたウルフ。投げキャラなのに……。

ただでさえ投げが少ないブラッドだが、ボディーニークラッシュと……、

フェイスファングという主力投げ2種が、このテクニックの的になってしまう。

一部のプレイヤーには知られていたようだが、上級者の中でもこの事実を知っていたプレイヤーはごくわずかというこのテクニック。実戦での利用価値はやや微妙なところがあるが、今までのシステム論をくつがえす画期的なネタということもあり、自力で発見したプレイヤーには尊敬の念を禁じえない。

あのアイテムがついにベールを脱ぐ!!

幻球アイテム大公開!

Text ASTRO

画面上に一際目立つ小さい玉。全部で7個（7色）ある玉を集めることで、キャラクターごとに異なる超レアなアイテムが入手可能。君は持っているかな？

幻球って何でしょ？

『VF4』でも存在した幻球は、『EVO』にも受け継がれている。幻球は7色7種類存在し、7個すべて集めることにより、極めてレアなアイテムを入手できる。

●なぜレアアイテムなのか？

幻球は出現率が極めて低く、カードの更新時ぐらいにしか生まれない。そのため、幻球自体がなかなかお目にかかれない貴重な存在なのだ。そして、その出現率の低い幻球を7個も集めるには、相当な努力が必要とされる。

●幻球を集めるには？

この場合、まず自分が幻球を所持していること。何も持っていない状態からは、相手の幻球を奪えないのだ。

この条件を満たしていれば、幻球を持っている相手と対戦することで、奪うことが可能となる。もちろん幻球の移動先は勝利者で、負けた相手の幻球は（一つ）相手に奪われてしまう。一つだけしか持っていない場合は、慎重に対戦したいところだ。なお、お互い同じ色の幻球しか持っていない場合の対戦時は、移動しないことも覚えておこう。

この画面で、体力ゲージの上にポツンと出ているのが「幻球」だ。

全キャラクター・幻球アイテム（1周目&2周目）

アキラ1周目 — サラサラヘアー
アキラ2周目 — 歌舞伎メイク
ジャッキー1周目 — リーゼント
ジャッキー2周目 — トロフィー
サラ1周目 — 中分けヘアー
サラ2周目 — ホワイトウィング
ラウ1周目 — ざんばら髪
ラウ2周目 — トラ助
パイ1周目 — キューティーヘアー
パイ2周目 — 錘
ウルフ1周目 — ワイルドインディアンハット
ウルフ2周目 — チャンピオンベルト
ジェフリー1周目 — ヘビードレッド
ジェフリー2周目 — ローマンヘルム
カゲ1周目 — 武者兜（1P）ジェットヘルメット（2P）
カゲ2周目 — スクリー面
シュン1周目 — ポニーテール
シュン2周目 — 大瓶
リオン1周目 — ひっつめヘアー
リオン2周目 — スケートボード
アオイ1周目 — ハイカラヘアー
アオイ2周目 — お払い棒
レイ・フェイ1周目 — 三連結びヘアー
レイ・フェイ2周目 — 月牙
ベネッサ1周目 — G-カット
ベネッサ2周目 — バルカン砲
ブラッド1周目 — ストレートヘアー
ブラッド2周目 — チャンピオンベルト
ゴウ1周目 — スーパージェットヘアー
ゴウ2周目 — 金メダル
幻球を出すには？：巷で幻球を出す方法がだんだん明らかになってきている。その中でも、やはり一番出しやすい方法は「キャラクター・アクセスカードの更新」。幻球が出るからといって、残り回数が400以上残っているカードを更新してしまうのは、ちともったいない気がしますよ！

VF.NFTでアイテムゲット！

『EVO（エボ）』から始めるバーチャ講座 VOLUME 5

「バトルアリーナEv」やってみよう!!

アーケードでのやり込みだけが、アイテム入手の道じゃない。バトルアリーナEvで、アイテムやマネーを稼ぎまくろう！　アーケードではなかなか稼げない、何て悩みもここでアッサリ解消！

Text：ちゃっきー

クリアまでの流れ

バトルアリーナEvをプレイする第一の目的といえば、アーケードでは手に入らないオリジナルアイテムの入手だろう。とりあえずこれさえ達成すればOK！という人は、基本の流れ通りにゲームを進めて一気にクリアしよう。

①ひたすらトレーニングで能力値アップ！

まずは、トレーニングモードでクイズに答え、能力アップ。これをやっていれば、ゲームは自然と進行していくぞ。不正解でタイムロスするのがイヤなら、インターネットで情報を集めよう。ちなみに、末尾に2の付く日は、正解時にいずれかの能力値が7上がる「特設電脳クラブ」が開店する。

アイテムをゲットしたいキャラを作成し、ひたすらトレーニング。

序盤は攻撃力、防御力、素早さを優先して上げるのがセオリーだ。

②レベルアップイベントに勝利せよ！

能力値が一定の値に達すると、レベル上昇イベントが発生！　出現した敵を倒せばレベルが上がり、同時にプレゼントがもらえる。プレゼントの入手順は、下にある通りだ。もし負けてしまっても、気にせずそのままトレーニングを続ければOK。すぐに同じイベントが起きてくれるぞ。

レベル上昇イベントが発生。もし負けても気にすることは無い。

出現した敵に見事勝利すればレベルアップ＆プレゼント入手だ。

③マスタークラスになったらVSモード

6回目のレベル上昇イベントをクリアすると、マスタークラスの称号がもらえる。こうなったら、VSモードで「最後の攻防」に挑戦。ここで10人に勝てば、見事ゲームクリアだ。その後、最後のアイテムがもらえるぞ。トレーニングと同じくVSも1日5回までなので、全勝で2日かかる計算だ。

6人目の刺客、銀髪の男に勝てばマスタークラスにレベルアップ！

最後の攻防に挑戦。ここで10人の敵を倒せば、ゲームクリアだ。

技が手に入ったら？

速度Aを必須にし、その中でなるべく高威力の技を選ぶようにするとよさそう？

トレーニングモードをプレイしていると、続々と新しい技が手に入る。そのとき持っている技よりも性能が高いようなら、積極的に入れ替えていこう。クリアを目指すだけなら、技の順番や属性は気にしなくていい。威力と速度を重視しよう。

コンボ技って何？

トレーニングモード内にある「技交換堂★今市」で、技の順番を入れ替えられる。

特定の組み合わせの技を連続で繰り出したときに発生するコンボ技。ジャッキーなら、ジャブストレート（ⓅⓅ）→ヴァーティカルフックキック（Ⓚ）でダブルパンチスナップキック（ⓅⓅⓀ）といった具合だ。技のコマンドで予想できるぞ。

マネーを稼ぎたい人は？

ファイトマネーを稼ぎたいなら、6回目のレベルアップイベントをクリアしてはダメ。このイベントが出現したら一度ゲームをやめ、その後はトレーニングしないようにしよう。あとは、ひたすらVSモードでCPU戦。称号が熊殺しなら、1回勝つごとに55G入手できる。

称号が熊殺しのときは、「野生の王国」がCPU戦の舞台。ここで稼ぎまくれ！

銀髪の男と闘う6回目のイベントが出たら、ゲームをやめて戦闘を回避する。

入手順

①待ち受け画像1
②着信メロディー1
③アイテム1
④待ち受け画像2
⑤アイテム2
⑥着信メロディー2
⑦アイテム3

バトルアリーナEvで入手できるアイテム一覧

キャラ名	アイテム1	アイテム2	アイテム3
アキラ	グローブ	大熊どん	弁慶頭巾
ジャッキー	バンソウコウ	ヒーローマフラー	レーサーメット
サラ	腰ベルト	おしゃれメイク	縦ロールヘアー
ラウ	サングラス	龍炎刀	おかっぱヘアー
パイ	七宝の腕輪	おしゃれニット帽	京劇ペイント
ウルフ	フリンジ	チェーン	ウェスタンハット
ジェフリー	フィッシングサングラス	酸素ボンベ	アフロヘア
カゲ	編み笠	身代わりの木	さっぱりヘアー
シュン	灰山高の靴	大樽	軍師冠
リオン	袖の色変え（赤）	1Pハイカットスニーカー／2Pシフトパット	クールガイヘルメット
アオイ	大鈴	和傘	烏帽子
レイ	翼龍のスネ当て	紹盾剣	ざんばら長髪
ベネッサ	パラシュートナップザック	怪傑風アイマスク	アーマーヘルメット
ブラッド	レッドフレームサングラス	1P頭モンコン（緑）／2P麦わら帽子	腕モンコン（赤）※
ゴウ	シルバーサングラス	ブチンピー	サラサラヘアー

※2Pアロハシャツ（アニマル柄）

対人戦は？：ハイカウンター、ミドルカウンターなど相手の攻撃を跳ね返すタイプの技が手に入ることがある。跳ね返すことに成功すれば、相手の攻撃力に応じたダメージを与えられるので、対人戦でかなりの効果を発揮してくれるぞ。チャンスがあったら、積極的に装備しておくといいかも。対人戦の勝率が高いなら、トーナメントモードもいいマネー稼ぎになる。

ブラッド・バーンズ

Brad Burns

Text：柴田

今回は、各種浮かせ技からの空中コンボを条件別に表にまとめた。この表を少しずつ覚え、一撃のダメージ効率を高めていこう

各種浮かせ技からのコンボリスト(カッコ内はダメージ値)

コンボ	ダメージ
①ルンピニーコンビネーション(⇦ⓅⓀ⇨)→クロスアッパー(ダッキング中ⓅⓅ)	[50]
②ルンピニーコンビネーション(⇦ⓅⓀ)→パップソークカウ(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)	[47]
③ルンピニーコンビネーション(⇦ⓅⓀ⇨)→ピアッシングニー(スリッピングレフト中Ⓚ)	[47]
④立ちⓅ→ソーククラブ(⇨Ⓟ+Ⓚ)→ティーソークラン(⇧Ⓟ+ⓀⓅ)	[44]
⑤ストッピング〜モビリティジャブ(ⓀⓅ⇨)→クロスアッパー(ダッキング中ⓅⓅ)	[42]
⑥立ちⓅ→ソーククラブ(⇨Ⓟ+Ⓚ)→パップソークカウ(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)	[41]
⑦立ちⓅ→ティープコンビネーション(ⓀⓅⓀ)	[39]
⑧立ちⓅ→立ちⓅ→ティーソークラン(⇧Ⓟ+ⓀⓅ)	[37]
⑨立ちⓅ→エルボーフック〜スクリューハイキック(⇨ⓅⓀ)	[36]
⑩立ちⓅ→ティーソークラン(⇧Ⓟ+ⓀⓅ)	[34]
⑪しゃがみⓅ→ティーソークラン(⇧Ⓟ+ⓀⓅ)	[32]
⑫エルボーフック〜スクリューハイキック(⇨ⓅⓀ)	[31]
⑬立ちⓅ→パップソークカウ(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)	[30]
⑭しゃがみⓅ→パップソークカウ(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)	[28]

的確な空中コンボを決める

これまでの紹介の仕方では分かりにくかった空中コンボを、キャラ・ヒット状況・足位置別にまとめたのが今回の表だ。ブラッドはVer.Bでラストショット(⇦Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ)が弱体化したので、より浮かせ技の重要性が高まった。当然ながら最大のダメージ源となるため、正確な空中コンボによるダメージアップは必須。ダメージ数値も表記してあるので、表を見て少しずつ空中コンボを改善していくといいだろう。以下で、注意点をいくつか補足しておくので参考にしてほしい。

②が決まる状況では、最大ダメージコンボである①のコンボが決まる場合も多い。ただし、その状況でクロスアッパーを決めるには、1発目のボディフック(ダッキング中Ⓟ)を少し遅らせて出す必要があるのだ。このタイミングが非常に難しいため、表中では②(③)をおすすめしている。また、②と③はダメージが同じだが、③の方が起き攻めがしやすいというメリットがある。②が決まる状況では必ず③も決まるので、できれば足位置を確認してピアッシングニーを決めておきたい。

ステップチェンジニーは、出したときの相手との距離が離れているほど空中コンボが決まりやすい。この技は攻撃の持続時間が長く、持続の後半部分をヒットさせることで、ブラッド側の硬化が解ける時間がかなり早くなる。そのため、コンボにも影響が出てしまうのだ。例えば、ギリギリ遠距離でヒットした場合、ノーマルヒット八の字でアキラに⑦が、カウンターヒット八の字なら、全キャラに①を決められるようになる。

また、ボディフックでよろけた相手にクロスアッパーが決まったときは、間合いが近く、少々特殊な浮き方をする。そのため、この状況でのみ有効となるコンボ(⑪、⑫)もあることを覚えておこう。

⑥や⑨のコンボは、使用頻度が高く安定感もあるので、最適なものを忘れたときは、これらのコンボを使うといい。

よろけた相手に中段技を当てて浮かせたときは、浮き方がやや特殊。

②が決まる状況では、クロスアッパーの1発目をタイミングよく当てることにより……、

足位置平行でも①が決まる。ただし、かなり難しいので、実戦での使用はリスクがある。

各種ヒット状況におけるコンボ対応表

始動技	ヒット	足位置	アオイ	パイ	サラ	ベネッサ	ゴウ	ブラッド	レイ	カゲ	シュン	リオン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
ステップチェンジニー(⇦⇨Ⓚ)	カウンター	平	②	②	②	②	②	②	②	②	⑥	⑥	②	①	⑥	⑨	⑨
		八	①	①	①	①	①	①	①	①	①	①	①		⑤	⑦	⑦
	ノーマル	平	④	④	④	②	⑥	⑥	⑥	⑥	⑨	⑨	⑨	⑨	⑨	⑨	⑨
		八	①	①	①	①	①	①	⑤	⑤	⑥	⑧	⑥	⑥	⑦		
カウ・ロイ(⇨⇨Ⓚ)	カウンター	平	②	②	②	②	⑤	⑤	⑥	⑤	⑥	⑥	⑥	⑥	⑨	⑨	⑨
		八	①	①	①	①	③	③		③					⑦		
	ノーマル	平	⑥	⑥	⑥	⑥	⑨	⑨	⑨	⑨	⑨	⑨	⑨	⑨	⑨	⑭	⑭
		八					⑦	⑦	⑦	⑦	⑧	⑧	⑧			⑬	⑬
クロスアッパー(ダッキング中ⓅⓅ)	カウンター	平	⑥	⑤	⑥	⑥	⑥	⑥	⑥	⑥	⑩	⑩	⑩	⑨	⑨	⑨	⑨
		八	②	①		②	⑦	⑦		⑦	⑦	⑦	⑦	⑦	⑧		⑩
	1発目よろけ	平	⑦	⑦	⑨	⑦	⑨	⑨	⑪	⑨	⑨	⑪	⑪	⑨	⑫	⑬	⑫
		八		⑥	⑥	⑥	⑧	⑧	⑨	⑧		⑨	⑨		⑩		⑬
ライジングアッパー(⬇⇨Ⓟ)	カウンター	平	⑥	⑥	⑥	⑥	⑥	⑦	⑦	⑦	⑩	⑨	⑦	⑨	⑨	⑨	⑬
		八					⑦		⑧		⑧	⑧	⑧	⑧		⑩	⑩
ニーアッパー(⇨Ⓚ)	カウンター	平	⑦	⑦	⑦	⑦	⑨	⑨	⑨	⑨	⑭	⑩	⑨	⑨	⑭	⑭	⑭
		八	⑥	⑥	⑥	⑥	⑧	⑧	⑦	⑦	⑧	⑨			⑨	⑬	⑬

※表内の丸数字は上のコンボリストの丸数字に対応。項目の「平」「八」は始動技ヒット後の足位置を表す。「平」は足位置平行時、「八」は足位置八の字時。コンボのダメージ値は始動技のダメージを抜いたもの(すべて編集部調べ)

EVO事典

今回の空中コンボリストは、実はグリーンブックのために細かく調べていたデータを温存(!?)しておいたもの。グリーンブックでは、コンボが決まる条件の組み合わせが膨大だったため、すべてを網羅することができなかった。今回のようなコンボ表の方が分かりやすく、攻略要素も高いだろうということで掲載してみたが、どうだろうか。

Goh Hinogami

日守 剛 ひのがみ ごう

Text：アストロ

今回は、相手の攻撃をかわす性能が高い水面払いの活用法と、その後の選択肢を紹介。この技を使いこなせば、試合運びが楽になるぞ。

水面払い活用法

かわし性能が高い水面払い(⇩ or ⇧Ⓟ+Ⓚ)は、使用ポイントを理解すれば戦力になること間違い無し。ゴウ有利なときは効果が薄いが、主力となる中段攻撃がガードされた場合は、ほとんどの場面で使用することが可能。また、攻めの起点であるしゃがみⓅをガードされた後などは特に有効で、最速で割り込もうとする相手の攻撃をかわしながら攻撃できるため、重宝する。

水面払いヒット後は有利(中)となっているため、雷火(⇧Ⓟ)と投げの二択で相手に迫るのが基本となるが、上級者であれば避け投げ抜けなどが仕込まれている場合が多いので、避け対策で全回転の霧払い(Ⓚ+Ⓖ)を出してみるのも面白いかもしれない。

この霧払い、ヒット後は有利(小)で、中段攻撃の雷火が相手のしゃがみⓅで止められてしまうものの、中段攻撃である斑鳩に派生できるため、相手も警戒して手を出しにくいところが最大のポイント。相手の心理を突いた攻撃が可能となるので、水面払いヒット後、相手が避けると読んだら狙ってみるのもいい。

下表には無いが、下段攻撃の大蛇凪(⇧Ⓚ+Ⓖ)や仁王倒し(⇧Ⓚ+Ⓖ)のノーマルヒット後も水面払いを狙える。これらはノーマルヒットで不利(中)のため、不用意に手を出せないのだが、相手に水面払いを警戒させることにより攻めの持続も可能となる。まずは、相手に水面払いを意識させることに専念させよう。

ちなみに、水面払いがガードされた場合はアッパークラスまでの反撃が確定するので、多用は控えたい。いくら強い技でも、半回転系の技や、相手に読まれていれば手痛い反撃は免れない。これらを踏まえて、うまく使っていこう。

確定反撃の無い、不利な状態で出すのが条件。主力中段攻撃のガード後が代表例だ。

ヒット後は有利(中)。雷火と投げの二択が成立する。手を休めずに攻めを展開したい。

相手の避けを読んだら、全回転の霧払いを出してみてもいい。ヒット後は有利(小)。

水面払いの使用ポイント

	ヒット		ガード	
⇙Ⓟ	五分	△	不利(中)	○
⇦⇙Ⓟ	不利(中)	○	不利(大)	○
Ⓚ	五分	△	不利(中)	○
⇦Ⓟ+Ⓚ	ダウン	−	不利(大)	○
⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	有利(中)	△	不利(中)	○

牛鬼突ヒット後の選択肢

ゴウにとって牛鬼突(⬇⇨Ⓟ+Ⓚ)ヒット後の選択肢は、最も重要な部分の一つといえる。ここでは、そこでの選択肢について考察してみよう。

まず、第一の選択肢としてはメインである各種投げ技を決めることが挙がる。狙えるのであればダメージが一番高い靂払～止(⇩⇦⇧⇨ or ⇧⇦⇩⇨Ⓟ+Ⓖ)を使いたい。尻もち後の相手の回復具合によって変化するものの、早めの回復をする相手に対しては一番有効な選択肢といえる。ここで打撃などを使い、こちらの投げを回避しようとする相手には、カウンターヒット時の見返りが大きい月影(⇨Ⓚ)が活きてくる。攻めを維持したい場合には、再度牛鬼突で尻もちを誘発させるのも有効な手段だ。

対上級者であれば避け投げ抜けなどの防御方法も駆使してくるので、避けに対しては遅めに出す土蜘蛛(⇨⇨Ⓟ+Ⓖ)が有効で、遅く出すことにより相手の投げ抜けの効果を無くせるというわけだ。無回復でこちらの投げと中段を回避しようとする相手には、意外にも胸尖蹴り(⇦⇨Ⓚ)が有効。尻もち中に胸尖蹴りを当てることで、腹崩れを誘発させられるからだ。これらの選択肢は、相手の回復を見てからでは無理なので、牛鬼突後の選択肢をあらかじめ決めておくことが必要だ。

牛鬼突ヒット後は尻もちを誘発し、大きく有利になる。まず狙うのは投げ技だ！

あえて回復せずに投げを回避する相手には、胸尖蹴りが有効。尻もち中なら腹崩れに。

胸尖蹴りは中間距離での要！

リーチの長い技が少ないゴウにとって、中間距離から遠距離にかけては課題となる距離。この状況で活躍する技が、胸尖蹴り(⇦⇨Ⓚ)と稲妻(みぎひばら)蹴り(Ⓚ)の二つだ。特に、前者はカウンターヒットで新たに腹崩れを誘発できるようになったため、相手との距離が離れていれば、技の発生が遅くとも出しやすいといえる。また、ガードされても不利(大)となっており、確定反撃が無いのも注目ポイント。この技を近距離へ移行する足掛かりとして使い、なおかつダメージも狙っていくのが、中間距離での理想的な闘い方となる。

ここで注意してもらいたいのが、カウンターヒット時のコンボ。しゃがみⓅを遅く当てて浮き直させてからの稲妻蹴りが基本コンボとなるのだが、カウンターヒット時に足位置が平行になってしまうとしゃがみⓅが当たりにくくなってしまう。そのため、相手との足位置が平行になった場合には、立ち状態から出す牛鬼突(⇧⇧⬇⇨Ⓟ+Ⓚ)で、直接追い打ちをしよう。相手との距離を保ちたいのであれば後者を使う。カウンターヒットで有利(大)となり、相手は大きく退がるので、中間距離を維持したい場合には稲妻蹴りでけん制した方がいい場合もある。

中間距離で活躍する胸尖蹴り。技の発生は早いとはいえないので、中間距離で使おう。

カウンターヒットで腹崩れを誘発した後、足位置を確認。平行なら牛鬼突で追い打ち。

胸尖蹴り補足：この技で相手の攻撃をさばいた後は有利(中)となっているのだが、最速で投げを決めようとしてもなぜかスカってしまう。そのため、ここでの選択肢はキャッチ投げの土蜘蛛と、月影で選択を迫っていこう。投げ技を土蜘蛛にすることにより、相手の投げ不能時間が解除される。さばき後は、落ち着いてこの二つの技で攻めていきたい。

サラ・ブライアント

Sarah Bryant

text：H.U

「EVO」内屈指のコンボキャラであるサラ。今回は、最も使用頻度の高いドラゴンスマッシュキャノン（⇘⇘Ⓚ）からのコンボを、Ver.B対応でお届け。

最大ダメージのコンボが変化

ドラゴンスマッシュキャノンの浮きは、カウンター・ノーマルヒットで高くなり、しゃがみガード時ヒットが低くなる変更を受けた。また、コンボで使う技のダメージが減少したため、コンボの威力が変化し、以前よりダメージの高いコンボも発見された。

新たに増えたコンボは①～⑥まで。基本的に、軽量級には②を軸とし、中量級の比較的軽いキャラのカウンターヒットには、足位置に合わせて③と④を使い分けていく。ちなみに、軽量級のノーマルヒットに②を決めるときは余裕がほとんど無いので、判断が遅れたときは、⑨と④を決めるのもアリだ。また、③と④は始動技が背後からヒットしたときにも使っていける。その場合、重量がアキラまでに決まるので覚えておこう。

サラのコンボの中で一番影響を受けたのは⑨。中量級の比較的重いキャラにはこれで安定していた人も多いと思うが、今回は「➡Ⓟ→⇩ⓀⓀ」とダメージは同じ。受け身をきっちり取る相手には、威力重視の⑦も使っていきたいところだ。⑦は距離が離れていると一部決まりにくいキャラも居るので、その場合は⑧か⑨を決めていこう。

前バージョンコンボの流用はできるものの威力は減少。コンボ変更で補っていきたい。

ドラゴンスマッシュキャノン（⇘⇘Ⓚ）始動のコンボリスト

①レバー前入れⓅ→ドラゴンスマッシュキャノン（⇘⇘Ⓚ）→ジャックナイフミドルキック（⇩ⓀⓀ）

②レバー前入れⓅ→ドラゴンスマッシュキャノン（⇘⇘Ⓚ）→ドラゴンスマッシュキャノン

③レバー前入れⓅ→ドラゴンスマッシュキャノン（⇘⇘Ⓚ）→サマーソルトキック（⇖Ⓚ+Ⓖ）

④レバー前入れⓅ→ドラゴンスマッシュキャノン（⇘⇘Ⓚ）→ジャックナイフキック（⇩Ⓚ）

⑤レバー前入れハイキックストレート（ⓀⓅ）→ジャックナイフミドルキック（⇩ⓀⓀ）

⑥レバー前入れハイキックストレート（ⓀⓅ）→ダブルジョイントバッド（⇨ⓅⓀ）

⑦ヴァルキリーソード（⇧Ⓚ+ⒼⓀ）→フェザースケアクロウ（⇧Ⓚ）

⑧セットアップコンビネーション（⇧ⓅⓀ）→サマーソルトキック（フラミンゴ中⇧Ⓚ）

⑨レバー前入れⓅ→レバー前入れダブルスラストキック（ⓀⓀ）

		アオイ	パイ	サラ	ベネッサ	ゴウ	ブラッド	レイ	カゲ	シュン	リオン	ラウ	ジャッキー	アキラ	ウルフ	ジェフリー
カウンター	平	②	②	②	②	③	③	③	③	③	④	④	④	④	⑦	⑦
	八	①	①	①	①	⑤	⑤	⑤	⑤	⑤	⑤	⑤	⑤	⑤	⑤	⑤
ノーマル	平	④	④	③	③	④	④	④	④	④	④	④	④	⑦	⑧	⑧
	八	①	①	①	③	⑤	⑤	⑤	⑤	⑤	⑤	⑥	⑤	⑥	⑨	⑨

※表内の丸数字は上のコンボリストの丸数字に対応。項目の「平」「八」は、始動技ヒット後の足位置を表す。「平」は足位置平行時、「八」は足位置八の字時のもの

遠距離では➡Ⓟからのコンボを

遠距離でコンボを狙うとき、ハイキックストレート（➡ⓀⓅ）がヒットしないことが多い。相手の技をスカして始動技をヒットさせると、距離が遠い場合が多いので、初めから➡Ⓟからのコンボを狙うといい。

始動技の用途に合わせてコンボを選択すると、取りこぼしが少なくなる。

サーペントスマッシュキャノン（⇩Ⓟ+ⓀⓀ）連続ヒットからの最速入力コンボ

相手	平行	八の字
アオイ	⇩ⓀⓀ ※⇦⇦Ⓟ→敵背後Ⓚ	⇦Ⓚ→⇧Ⓚ
パイ	⇖Ⓚ+ⒼⓀ→⇧Ⓚ	⇦Ⓚ→⇧Ⓚ
サラ	⇩Ⓟ→⇖Ⓚ+ⒼⓀ→⇧Ⓚ	⇩Ⓟ→⇖Ⓚ+ⒼⓀ
ベネッサ	⇦⇦Ⓟ→敵背後Ⓚ	⇖⇖Ⓚ
ゴウ	⇦⇦Ⓟ→敵背後Ⓚ	⇦Ⓚ→Ⓟ⇩Ⓚ
ブラッド	⇦⇦Ⓟ→敵背後Ⓚ ※⇦Ⓚ→Ⓟ⇩Ⓚ	⇦Ⓚ→Ⓟ⇩Ⓚ
レイ・フェイ	⇦⇦Ⓟ→敵背後Ⓚ ※⇖Ⓚ+ⒼⓀ	⇩Ⓟ→⇖Ⓚ+Ⓖ
カゲ	⇦⇦Ⓟ→敵背後Ⓚ ※⇖Ⓚ+ⒼⓀ	⇦Ⓚ→Ⓟ⇩Ⓚ

相手	平行	八の字
シュン	⇩Ⓚ	⇖Ⓚ+Ⓖ
リオン	⇦⇦Ⓟ→敵背後Ⓚ ※⇖Ⓚ+ⒼⓀ	⇩Ⓟ→⇖Ⓚ+Ⓖ
ラウ	⇦⇦Ⓟ→敵背後Ⓚ ⇖⇖Ⓚ	⇦Ⓚ→Ⓟ⇩Ⓚ
ジャッキー	⇩Ⓚ	⇖Ⓚ+Ⓖ
アキラ	⇩Ⓚ	⇖Ⓚ+Ⓖ
ウルフ	⇩ダウン攻撃	⇖Ⓚ+Ⓖ
ジェフリー	⇩ダウン攻撃	⇖Ⓚ+Ⓖ

※比較的安定して決まるコンボ

ワンコマンドの超安定コンボ

平行（重量級以外）	⇩Ⓚ	八の字（全キャラ）	⇖Ⓚ+Ⓖ

しゃがみガードヒットからもコンボへ

しゃがみガードヒットは確認が難しいため、左表のようなコンボをきっちり決めるのは困難。しかし、中にはかなりダメージの取れるキャラも居るので、しゃがみガードが多い相手にはヒット確認をしつつ狙ってみるのもいい。

これらを決めることはできなくても、ワンコマンドコンボは時間的な余裕があるので、最低限これは決めたい。当然、ヴァルキリーソードの浮き直しを狙うのもアリだ。

コンボの選択 「➡Ⓟ→➡ⓀⓀ」と「➡Ⓟ→⇩ⓀⓀ」は、先ほども述べたようにダメージが同じ。受け身を取らない相手には前者で安定だが、受け身を必ず取られる場合は後者の方がオススメ。前者はコンボ後に離れるため、横転受け身→「寝るダッシュ」とされると、かなり受け身攻めがしにくい。一方の後者は、安定した受け身攻めができる。

ラウ・チェン

Text：アストロ

今回は、各種たたき付け技からのコンボを重点的に紹介。たたき付けコンボを的確に決められるようになれば、攻撃力は大幅アップ間違い無しだ！

各種たたき付けから連環転身脚を決める

虎槍掌（⇦⇨Ⓟ）などのたたき付け系の技を多く持つラウは、コンボを決める機会が多く、たたき付け後に足位置が八の字なら、転身双虎掌（Ⓟ⇦ⓅⓅ）などを決めるのが主流。だが、レバー入れ連環転身脚（⬇ⓅⓅⓅⓀ）の最後のⓅをディレイで出すことにより、そこで相手が浮きなおし、上段攻撃（Ⓚ部分）をヒットさせることもできるのだ。やり方は、最後のⓅ部分を遅めに当てればいいだけ。Ⓟ・ⓅⓀやⓅ・ⓅⓀ入力で、たたき付けから連環転身脚を当てることが可能になるぞ。

虎槍掌スタートのコンボで、転身双虎掌を決めた場合にはダメージが55となるのだが、この連環転身脚のコンボを決めるとダメージが64と大幅にアップ。さらに相手は「きりもみ」でダウンするので、受け身も取りにくいという利点が加わる。受け身を失敗したのを確認した後でも踏襲撃（敵ダウン中⇧Ⓚ）が決められるため、追加ダメージも期待できるのだ。ただし、失敗した場合のリスクは非常に大きく、相手に横転受け身から容易に反撃されるほどのスキが生じてしまう。

また、たたき付けからといっても、相手に向かって斜めに出した騰空斜掌（上昇中Ⓟ）の場合は、連環転身脚が決められないので注意。騰空斜掌から決めるときには垂直ジャンプのみ、ということを必ず覚えておいてほしい。

それ以外にも注意したいのが、新技である伏虎双掌（⬇…Ⓟ）からのたたき付け。ここからのコンボを決める際には、相手の浮き具合に注目したい。微妙ではあるが、ほかのたたき付け技より浮きが低くなっているため、連環転身脚の当て方が若干変化する。下表を見ると分かりやすいのだが、連環転身脚のディレイ部分のつなぎが短い。しかし、対中量級相手なら、どれも似たようなタイミングになるため、騰空斜掌とは逆に狙いやすいといえる。

とはいえ、伏虎双掌からのコンボは斜上掌（⬇⇨Ⓟ）～転身双虎掌のコンボも決まり、こちらはアキラ、ジャッキー以外の中量級に対しどちらの足位置にも対応しているため、連環転身脚の失敗時の高いリスクを考えると、斜上掌～転身双虎掌のコンボの方が安定感が高いといえるだろう。

各種たたき付けがヒットした後、足位置が八の字であることを確認。

連環転身脚のⓅのつなぎにディレイをかけることで、最後のⓅで浮き直し……、

ここまでヒットするのだ。ダメージも大幅にアップするため、ぜひ狙いたい。

対軽量級コンボ

騰空斜掌や伏虎双掌のヒット後、斜上掌で拾えるのは周知の事実。足位置平行なら、斜上掌からの転身双虎掌を決めるのが主流のコンボとなっている。しかし、対軽量級に限り連環虎燕掌から立ち入力の腿登裏旋脚（⇨⇨入力後、立ち途中Ⓚ）を決めることもできる。ダメージ的に見ても、斜上掌～転身双虎掌のコンボが39（始動技のダメージは除く）だが、後者のコンボはダメージが46と大幅にアップ。さらに相手との距離も近く、受け身攻めなどもスムーズに行なえるため、ぜひともマスターしておきたい。

ただし、このコンボはアオイ、バイに対しては安定して決めることができるものの、サラとベネッサに対しては始動技がしゃがみヒット限定となっている。そのため、むやみに狙うのではなく、なるべく事前確認をしつつ狙っていくのが理想的だ。

たたき付け後、相手との足位置が平行ならは連環虎燕掌を決める。

すると、まだ相手の浮きがやや高いので、立ち入力の腿登裏旋脚が決まるのだ。

各種たたき付けから連環転身脚を決めるためのディレイ幅

	⇗Ⓟ	⇧Ⓟ	⇦ⓀⓅⓅ	⬇⇦⇨Ⓟ	実用度	備考
アキラ	中	中	中	小	○	意外と決める機会が多いため、常に狙いたいところだが、失敗時は大きな反撃を受けるのでリスクが大きい。
ジャッキー	中	中	中	小	○	虎槍掌から狙うには画面端のみになってしまうので、その場合なるべく転身双虎掌を決めたい。
サラ	中	中	中	小	○	アキラ戦同様、失敗時のリスクは非常に高い。逆に、相手の失敗時には横転受け身からの双虎烈肥が確定する。
ラウ	中	中	中	小	○	虎槍掌からはパクサオなどで返される恐れがあるので、伏虎双掌や騰空斜掌など当て身されない技から狙おう。
パイ	×	大	大	中	△	軽量級ながらもディレイ幅は短いので、意外と狙いやすく、返し技などでも虎槍掌を決める機会が多い。
ウルフ	小	小	小	出し切り	◎	失敗時の手痛い反撃は無いものの、複数の投げによる選択を迫られるので注意。
ジェフリー	小	小	小	出し切り	◎	伏虎双掌からは最速で連環転身脚を狙える。また、虎槍掌からはディレイ幅も狭いため狙いやすい。
カゲ	中	中	中	小	○	ウルフ同様、重量級には伏虎双掌からは最速で連環転身脚が狙える。
シュン	中	中	中	小	△	対シュンでは相手の飲酒量でコンボを変えていきたい。飲酒数が0なら、失敗時のリスクも低い。
リオン	中	中	中	小	○	下段攻撃を多く持つリオンに対しては、伏虎双掌を決める機会が多いといえる。
アオイ	×	大	×	中	△	パイ同様、虎双掌からのコンボは画面端のみとなっているので、狙うのであれば伏虎双掌からに絞ろう。
レイ・フェイ	中	中	中	小	○	失敗時の手痛い反撃は無い。たたき付け後は積極的に狙っていこう。
ベネッサ	大	中	大	小	△	サラと同様に、軽量級ながら連環転身脚が狙いやすい。ディフェンシブのハンドホールドに気を付けよう。
ブラッド	中	中	中	小	○	狙う機会が少ないほかに、失敗時は強力な投げによる選択を迫られる。ただし、タイミングは中量級レベルだ。
ゴウ	中	中	中	小	○	返し技などで虎双掌のヒットさせる状況は多い。タイミングも中量級と同じなので決めやすい。

伏虎双掌からのコンボ補足：相手との足位置が八の字の状態で伏虎双掌をヒットさせた後、斜上掌で拾った場合でも連環転身脚が狙うことが可能。ただし、狙うのはサラ、ブラッド、レイ・フェイの3キャラに絞りたい。タイミングもかなり難しくなっている。精神的に余裕がある場合には狙ってみてもいいだろう。

影丸（かげまる）

Kage Maru

今回は、ネタ切れでマンネリ化しているであろう巷のプレイヤーに、夢と希望を与える小ネタ満載！

アオイ限定 龍尾閃（⇦⇨Ⓚ+Ⓖ）コンボ

対アオイ戦で龍尾閃がカウンターヒットしたら、自分の腹側に避けてからの風刃裏水車（⇩Ⓟ+ⓀⓀ）が確定コンボとして決められる。一般的な振り向いてからの裏水車（⇧Ⓚ+Ⓖ）よりもダメージが高く、起き上がり攻めもしやすいのでオススメ。

立ちⓅや天地陰陽など、龍尾閃でカウンターを奪える機会は多いので、ダメージ効率を上げるためにもマスターしておきたいコンボの一つだ。

龍尾閃がヒットしてダウンを奪ったら、自分の腹側へ振り向き避け。

素早く風刃裏水車を出さないと、拾えなくなるので注意。

対シュン戦は「我に敵無し！」

「Ver.B」で当て身受け付け時間が変更の葉隠流 陰・明王陣（Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）。入力後わずか15フレームで相手の立ちⓅ系の技を当て身可能になった。

これをうまく利用できるのが、対シュン戦。シュンの立ちⓅはガード後五分。つまり、立ちⓅガード後に明王陣を出せば、シュンが主に使う連係技の挑腕擦拳（⇩⇦⇨Ⓟ）、仰飲杯手（⇩Ⓟ）を当て身できるわけだ。対ジャッキー、ブラッド戦でも有効だぞ。

明王陣が決まったら、烈掌螺旋撃（ⓅⓅ⇦Ⓟ）が確定かつド安定。

浮身膝蹴り（⇩⇨Ⓚ）を決めてからの影刃（⇨⇦Ⓟ+Ⓚ）もオススメ。ただし、不確定要素あり。

振り向き攻撃を見直す

振り向き攻撃の落刃返り（⇦⇦Ⓟ）と裏旋蹴り（⇦⇦Ⓚ）。この二つを有効活用しよう。

リーチが長く硬化も短い落刃返りは、中間距離でのけん制として有効。ガード後も振り向き⇩Ⓟを出せば、しゃがみⓅ以外に割り込まれない。裏旋蹴りは、上・中段攻撃をかわす性質があるため、接近戦で迎撃技として使える。ガードされても反撃を受けることは無く、ヒット時は追い打ちが狙える優れた技だ。

中間距離では、螺旋蹴りと落刃返りが大きな武器となる。

裏旋蹴りカウンターヒット後は、振り向きⓅからのコンボも狙える。

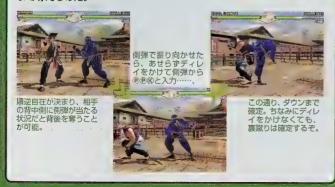
順逆自在（⇨Ⓟ+Ⓖ）からの不思議なコンボ発覚!?

相手の正面、背後、側面と、あらゆる方向から決められる投げ技、順逆自在。今回紹介するコンボは、相手側面から順逆自在が決まった場合のもの。条件を必要とするが、それを満たしてさえいれば大ダメージを与えられること間違い無しの破壊力を持つ。狙える機会は少ないが、覚えておいて損は無いので必ずマスターしておきたい。

まず、相手側面からの順逆自在といっても、相手の腹側と背中側の二つの方向から決めることができる。基本的なコンボとして、どちらも順逆自在が決まった後は烈掌螺旋撃が確定する。しかし、実は「足位置が並行のときは相手の背中側から」、「八の字のときは相手の腹側から」順逆自在を決めると、その後に側弾（⇧Ⓟ）で相手を背向け状態にすることができるのだ（ここがポイント）。背を向かせた相手に対しては、烈掌螺旋撃を決めるのではなく、側弾からの散弾裏蹴り（⇧ⓅⓅⓅⓀ）を、ディレイをかけながら出す。すると、見事に全段ヒットし、大ダメージを与えつつダウンまで奪えるのだ。

側弾で振り向かせたら、あせらずディレイをかけて側弾からⓅⓅⓀと入力……、

順逆自在が決まり、相手の背中側に側弾が当たる状況だと背後を奪うことが可能。

この通り、ダウンまで確定。ちなみにディレイをかけなくても、裏蹴りは確定するぞ。

接近戦で小太刀抜き（⇦Ⓚ）が大きな武器に

接近戦での強さを見直されている技に、小太刀抜きがある。半回転系の性質を持ち、うまく使えば、ダウンさせずにじわじわと体力を削っていくことができるという、ちょっと嫌らしい技である。

この技の大きな特徴としては、攻撃発生こそ遅いものの、相手の上・中段Ⓟ系、中段Ⓚ系の技をさばけることが挙げられる。また、派生技として2発目の龍尾蹴り（⇦ⓀⓀ）があるため、たとえ小太刀抜きをガードされても、龍尾蹴りを出せば、相手の反撃に対してカウンターを取りつつダウンを奪えることがある。

接近戦で小太刀抜きが強力といえるのは、ほかにも理由がある。技後は背向け状態になるのだが、このときしゃがみ振り向きをすれば上段投げはスカり、中段攻撃もガードが可能であることだ。また、見落としがちではあるが、背中側に避けられたとしても攻撃時間の持続部分でヒットする場合がある。この場合、何と振り向き立ちⓅが確定し、烈掌螺旋撃（ⓅⓅ⇦Ⓟ）までがコンボとして決まるのも覚えておくといい。

ガードされた場合、しゃがみ振り向きがオススメ。ただし、下段投げのみ回避不能なので注意。

何かと使い勝手の良い小太刀抜き。この技を軸にした連係を考えよう。

龍尾蹴りがカウンターヒットしたら、半月蹴り（敵背後⇩Ⓚ）で追い打ちを忘れずに。

……はずだ。

Vanessa Lewis

ベネッサ・ルイス

Text：[illegible]

今回は、ディフェンシブスタイルのネタをいくつか紹介。細かい報ばかりだが、知っておけば の幅が広がること間違い無し！

腹崩れコンボからの攻撃バリエーション

各種腹崩れ後に、しゃがみⓅ→ボーンクラッシュミドル（⇩Ⓚ）や、バックナックルトー（⇨Ⓟ⇩Ⓚ）を決めてからの効果的な選択肢を紹介しよう。

これらのコンボを決めた後は、相手の受け身を待って、下段投げとシャドースライサー（⇨⇨Ⓚ）の二択攻撃を仕掛けるのが基本。ただし、これだと相手が受け身を取らなかった場合、小ダウン攻撃が決まるだけという欠点があった。しかも、反応が遅れると小ダウン攻撃を避けられてしまうこともある。

そこで、相手が受け身を取らないと読んだ場合は、少しダッシュしてからロースピンスライサー（⇩Ⓚ+Ⓖ）を出してみよう。すると、相手が受け身を取っていなければダウン中にヒット。受け身を取った場合はちょうど起き上がりに重なり、しゃがみガードをしていない相手にヒットする。しかも、この技がダウン中にヒットした場合は相手が受け身を取っていないことが多く、さらに小ダウン攻撃を決めることができるのだ。ここまで決まればかなりのダメージを与えられるので、受け身を取らない相手へのプレッシャーになるだろう。この連係を決めることで、相手は受け身を取らざるを得なくなり、その後はまた下段投げとシャドースライサーの二択攻撃が有効になる。特に、ロースピンスライサーを意識させることにより、下段投げが決まりやすくなっているはずだ。

また、ロースピンスライサーの代わりにフロントキック（Ⓚ）も、ほぼ同様に使用可能。ヒット時のダメージは少し低くなるが、派生技もあるため、ガードされた場合のリスクが低いことがメリット。しっかり重ねれば避けにも対応できるので、中段技であることを活かし、ロースピンスライサーと使い分けていこう。

腹崩れの後、バックナックルストリーム（⇨ⓅⓅⓀ）が決まらない状況では……、

しゃがみⓅからボーンクラッシュミドルなどを決め、今回紹介する起き攻めを狙おう。

相手の頭に足が触れる辺りでロースピンスライサーを出せば、ダウン中にヒット。

その後も受け身を取っていなければ、小ダウン攻撃まで決まって大ダメージだ。

フロントキックもほぼ同様に使えるのでうまく使い分けていこう。

ストッピングローコンボ（⇩ⓀⓅ）からのコンボ

バックナックル（⇨Ⓟ）のヒット効果変更で影響を受けた、ストッピングローコンボからの空中コンボをまとめておこう。まず、足位置がハの字ときは、ラウまでにバックナックルストリーム。ジャッキーより重いキャラにはバックナックルトーキック（⇨Ⓟ⇩Ⓚ）が決まる。足位置平行時は、ジャッキーまでにバックナックルトーキック。アキラと重量級には大ダウン攻撃を決めよう。ダメージは少々低くなるが、アキラには下のコンボを決めて、起き攻めを仕掛けてもいいだろう。

足位置平行時のアキラにストッピングローコンボを決めたときは……、

まず、ちょっと待ってからしゃがみⓅを当てて浮かせ直す。

その後は最速のボーンクラッシュミドル。起き攻め重視の選択肢だ。

グライディングトー（Ⓖ押したまま⇨Ⓚ）を見直す

グライディングミドル（Ⓖ押したまま⇨Ⓚ）とグライディングトーからは、実はノーマルヒットでもホールド（ヒット時⇨Ⓟ+Ⓖ）に派生することができる（技表にはカウンターヒット時派生可能と表記してある）。

特にグライディングトーは、足位置に関係無くレフトハンドホールドにつながるので、ダメージの期待値が非常に高い。この技の存在自体を知らないプレイヤーが多いため、その後のアレストホールドキー（レフトハンドホールド中Ⓟ+Ⓖ）がほとんど抜けられないのもポイント。

ただし、攻撃発生が非常に遅い上、斜め後方に移動してから攻撃を出すので、突進力のある技を避けたときぐらいしか攻撃が当たらないのが欠点。アキラの躍歩頂肘（⇨⇨Ⓟ）を避けた後などは決まりやすいので、相手キャラによっては積極的に狙ってもいいだろう。

アキラの躍歩頂肘などの、突進力のある打撃技をうまくかわした後は……、

硬化中に打撃がヒットし、ホールド確定。ただし、間合いが遠いとつながらないことに注意。

逆構えパーリングハイキック（⇦⇨Ⓚ）から投げが確定！

主にベネッサが逆構えのときに起きる現象なのだが、パーリングハイキックによるさばきが成立しているにもかかわらず、攻撃がヒットしないことがある。このときは非常に有利な状態となり、場合によっては投げが確定することもあるのだ。投げが確定する条件は、パーリングハイキックのさばき時間の後半で相手の攻撃をさばき、かつ間合いが投げ間合い内のとき。ボーンクラッシュミドルやクラッシュジョー（立ち途中Ⓟ）ガード後、軽量級以外の立ちⓅや肘をさばいたときにこの状況になる。

逆足で闘っているときは、パーリングハイキックの利用価値が高い。

さばきが成立しても、相手に攻撃がヒットせず有利な状態に。

場合によっては、投げ技やカットアッパー（⇩Ⓟ）が確定するのだ。

ベネッサ：グライディングトーは、イントルードフックのように無敵時間があるタイプではなく、シュンの向側後避（⇦ or ⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）のように、移動モーションで攻撃を避けるタイプのようだ。そのため、敵との間合いが近く、不利度が高い場合はかなりつぶされやすい。遠距離でシットダウンローキック（⬇Ⓚ）がノーマルヒットしたときなどが主な出しどころだ。

Akira Yuki

結城 晶（ゆうき あきら）

Text：ちゃっかー

「お手並み拝見2」で優勝し、「豪傑」の称号を手に入れた大須晶氏。今回は、そんな彼が開発した超強力コンボを中心にお届けしよう。

高威力の最強コンボ

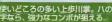
定位置八の字でのみ決められる、上歩川掌からの大ダメージコンボが発覚！　その内容は、下の通りだ。コンボ自体の難度が高いことに加え、定位置の確認も必須だが、すべて決まればノーマルヒットで65～72（当たり方によって幅あり）のダメージを与えられる。修練を積み、ぜひとも実戦投入に挑戦してほしい。

ポイントは、上歩川掌ヒット後にほんの少しダッシュ（またはしゃがみダッシュ）し、間合いを詰めてしゃがみⓅを当てるところ。これをタイミング当てられれば、相手が浮き直したところに揚炮がヒット。ここでさらに少し浮き直し、最後の白虎双掌打までつなぐことができる。

厳密には白虎双掌打をジャスト受け身で回避されるが、アオイに対してはほぼ確定。そのほか、実戦では軽量級全般とレイ・フェイ、カゲ、リオン、ラウにも入りやすいことを覚えておこう。確定反撃や、開胯（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）からの追撃に組み込みたい。

上歩川掌（⇦⇨Ⓟ）→しゃがみⓅ→揚炮（⇧⇧Ⓟ）→白虎双掌打（⇧⇧⇦⇨Ⓟ）

使いどころの多い上歩川掌。八の字なら、強力なコンボが狙える。

たたき付け、（しゃがみ）ダッシュで間合いを詰めてしゃがみⓅ。

その後は最速で揚炮へ。うまくいけば、これで相手が浮き直す。

立ち白虎で締め。ジャスト受け身で回避可能だが、狙う価値大。

狙って使おう貼山靠

技自体のかわし性能が高い貼山靠。全回転の上、中段技もくぐることがあるこの技を狙って使えれば、大きな力になるだろう。スキが大きいので乱用は禁物だが、ここぞという場面では頼りになるぞ。

使いどころの代表例は、裡門頂肘（⇩⇨Ⓟ）、跳山崩捶（⇩⇨Ⓟ＋Ⓚ）をガードされた後など、不利が小さめなケース。このとき、最速で相手の背中側に貼山靠を出せば、肘系の技と投げの二択を回避できる。ただし、アキラ、パイ、アオイには貼山靠が通用しにくいので注意。主力中段となる穿沖拳（⇨Ⓟ）、飛燕単脚（⇩Ⓚ）、横打（⇨Ⓟ＋Ⓚ）といった技が貼山靠に強い。

驚くなかれ、スクリューフック（⇦⇩⇨Ⓟ）も背中側の貼山靠でかわせる。

Jacky Bryant

ジャッキー・ブライアント

Text：ちゃっかー

単純に見えて、奥が深いのがジャッキーのいいところ。細かいところをとことんまで突き詰めれば、まだまだ向上する余地はあるぞ。

ハイアングルアッパーキック始動の最大コンボ

まずは、ハイアングルアッパーキック後のキャラ限定コンボから。①は、ヒット後の定位置八の字、対アオイ、パイ、カウンターヒット時に決まるコンボだ。最大ダメージを与えつつ、受け身攻めもしやすいのがうれしい。

また、ノーマルヒット時には定位置に関係無く全軽量級にスタンディングニーキックコンボ→グローインキック（⇨Ⓚ）が入る。ダメージはミドルスマッシュバックナックル（⇨ⓅⓅ）→サマーソルトキック（⇧Ⓚ＋Ⓖ）より3低い程度で、実用度は高い。

一方の②は、ヒット後の定位置平行で全軽量級に入るコンボ。この追い打ちは、アオイ、パイ相手ならグローインキックカウンターヒット始動でも決められることを覚えておこう。また、同じくヒット後の定位置平行で、対ベネッサカウンターヒット時はレバー前入れⓅ→レバー前入れⓀ→サマーソルトキックが入る。これで、91の大ダメージを与えることが可能だ。

①ハイアングルアッパーキック（⇧⇧Ⓚ）→スタンディングニーキックコンボ（⇦ⓀⓀ）→ダブルパンチグローインキック（➡ⓅⓅⓀ）　[92]

②ハイアングルアッパーキック（⇧⇧Ⓚ）→ミドルスマッシュバックナックル（⇨ⓅⓅ）→ダブルパンチグローインキック（➡ⓅⓅⓀ）　[89]

スウェーフックからのパンチスピンキックに注目

「EVO」になり、硬化がカウンターで連続ヒットするようになったスウェーフックーパンチスピンキック（正構え時⇦Ⓟ＋ⓀⓀ）。2発目のダメージは30と高く、反撃として決めれば総ダメージ47となる。しかも、ヒット後の状況は有利（中）。ビートナックル（Ⓟ＋Ⓚ）へとつなげば、相手のしゃがみⓅをつぶすことができる硬化差だ。

重量級のⓅが入るケースで反撃技として使うのがベストな使いどころ。定位置の確認をミスしてパンチサイドキックになっても、確定のダメージを与えられる。そのほか、相手の技を避けてかわした後に狙ってみるのもいいだろう。

重量級のⓅが反撃になり、肘が入らないというスキへのベストな反撃技だ。

EVO事典

アキラ：搜下崩捶（⇩Ⓟ＋Ⓚ）ガード後など、しゃがみ状態で不利なときの貼山靠も強力。逆に、躍歩頂肘（⇨⇨⇨Ⓟ）ガード後など、立ち状態で大きく不利になったときはつぶされやすい。
ジャッキー：スウェーフックーパンチスピンキックを通常時に使うのも悪くない。2発目は全回転で、カウンターヒット時は投げが連続になる。バラまいておくといいことあるかも!?

Pai Chan
パイ・チェン

Text：かっちん

今回は、各ポイントで使うと、ちょっと目先を変えることのできる技を。どちらも爆発的なダメージは奪えないが、相手のペースを崩すことができるものだ。

燕青下腿～背向けで相手をほんろう

燕青下腿～背向け（⇩Ⓚ⇦）を戦術に組み込み、アクセントを持たせてみよう。燕青下腿ヒット後は、振り向いて⇧へ移動するといい。最速で相手にしゃがみⓅを打たれた場合こそかわせないものの、少しでも反応が遅れたり、肘系など回転系ではない攻撃であれば、ほとんどかわすことが可能となっている。

その後は、坐盤双掌（敵背後Ⓟ＋Ⓚ）、後蹴腿（敵背後Ⓚ）を中心に攻め立てていく。坐盤双掌なら、その後に再び移動するなどの選択肢も生まれ、バリエーションが増える。後蹴腿は手っ取り早くダメージを奪える。相手の技のスキにたたき込めれば理想的だ。

また、相手の動き方次第では、向き直ってからの投げ技も選択の一つに加えよう。後蹴腿が頻繁にガードされる場合や、坐盤双掌と移動を繰り返しても相手が動いてこない場合などは狙っていける。ただし、読み負けると厳しい状況になるので、うまく相手のスキを突けるように対応していきたい。

燕青下腿は下段攻撃でヒットしやすく見切られにくい。コツコツダメージを奪える技だ。

その後は背後を向けて相手の出方に対応していこう。レバーは⇦に入れるだけでいい。

⇧方向へ移動するのが基本。少しでも相手の反応が遅れれば、しゃがみⓅもかわせる。

かわした後の行動はさまざまだ。坐盤双掌で様子を見たり、後蹴腿でダメージを取ったり。

不利な状況からの燕青雷撃拳

燕青雷撃拳（⬇⇨Ⓟ）はそのかわし性能の高さから、やや不利な状況でも使っていける。例えば旋中腿（⇦Ⓚ）のガード後などに、相手の攻撃をかわすことができる。このとき、足位置が平行なら密着状態からでも可能。八の字のときは足先を当てるような距離から旋中腿を繰り出すといい。

なお、しゃがみⓅ後に決め撃ちで使ってもいい。ガードされても確定反撃は無くリスクが低い。しゃがみ状態からなので、容易に技も出しやすい。立ち状態から出すのに慣れるまでは、この状況で使い方の感覚に慣れてから、ほかの技へと応用していこう。

かわし性能が高く、不利な状況からでも使っていけるのが強みの燕青雷撃拳。

Wolf Hawkfield
ウルフ・ホークフィールド

Text：仏のウル

苦手とするキャラは誰にでも居る。その中でも、今回は特に苦手な人が多いと思われる、対シュン戦のお勉強です。

スクリューラリアットの多様は禁物

ニードルキックなどで相手にトドメを刺すと、K.O.された相手はすぐにダウンせず、しばらくふら付く状態になる。

シュンが相手の場合、ここに酔い覚まし技を決めることで、酔いを覚ますことができる。

オススメしたいのは、トマホークチョップ（⇩Ⓟ）で浮かせてエルボーバット（⇦Ⓟ）を決めるというコンボ。これで、労せずしてシュンの酔いを2杯覚ますことができるぞ。

K.O.後に、最大の酔い覚ましのコンボをキッチリと入れているプレイヤーはあまり多くない。しかし、絶好のチャンスなので忘れずに決めておくこと。

もちろん、ボディーブロー（⇨Ⓟ）でフィニッシュした場合など、ニードルキック以外の技でK.O.したときも、ふらつく状態ならばコンボを狙えるので、意識的に狙っていくのもいいだろう。

酔いを覚ます絶好のチャンス！　しっかりと2杯覚ますべし！

スクリューラリアットの多様は禁物

Ver.Bから、シュンの酔いをスクリューラリアット（⇨⇧⇩⇨⇦ⓅⓅ）で覚ませるようになった。だが、有利な状況でスクリューラリアットまで出し切っても、シュンが後側回避を出した場合はかわされてしまったり、ノーマルヒットになってしまうためスクリューラリアットまでつながらない。逆ににかわされて、反撃を受けてしまうのだ。

シュン戦では、有利な状況でもあえてすぐに手を出さずに、一瞬後ろダッシュしてのニードルキック（⇨Ⓚ）などを織り交ぜるなどして、様子をうかがうことも重要だ。こちらの下段をつぶす技で暴れられるまでは、グリズリーラリアット（⇦Ⓟ＋Ⓚ）などを使って主導権を握ってもいい。

シュン戦では、相手が不利な状況で暴れるタイプか、様子を見るタイプかを見極めることが特に重要。その判断ができないと、有利な状況を作っても、いつまでも攻めに回れないぞ。

立ちⓅがカウンターヒットし、本来であれば一気に攻めるチャンス。しかし、ここで普通のキャラが相手のつもりでスクリューラリアットを入力してカウンターを狙っても、シュンの左右への後測向避であっさりかわされてしまうのだ。

パイ：旋中腿ガード後の燕青雷撃拳は、最速での反撃を想定。相手の反撃が遅れたりするとかわせないことがある。また、投げなどにきた場合は裏圏捶（⇧Ⓟ）にした方がいい。
ウルフ：相手を壁際に追い詰めてⓅ＋Ⓖ投げを決めた際、ゲージを見るとコンボかと思えるけど、ホントはつながってません。相変わらず有利だけど、確定は無いので要注意。

Jeffry McWild

ジェフリー・マクワイルド

Text：キャサ大

プレッシャーをかけてナンボ！ それがジェフリーであり、勝利の方程式でもある。しっかりした二択と確定状況を覚えれば、これほど強いキャラも居ない……はず。

コンボを見直す

コンボの締めには大抵ダッシュエルボーアッパー（⇨⇨Ⓟ Ⓟ）を使うのだが、最後をメガトンナックル（⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ）に代えた方がスムーズな起き攻めに転じられるためオススメ。しゃがみⓅからコンボにつなぐ場合はダッシュエルボーアッパーの方がいいが、立ちⓅからの場合ならメガトンナックルで。ヒット後受け身可能だが、失敗すれば小ダウン攻撃が確定。受け身の確認が簡単なのもいい感じだ。

メガトンナックルを使ったコンボは、ダメージ効率もいい。

小ダウン攻撃を嫌い、受け身を取るようなら、起き攻めへ転じよう。

スピアストレートから確定コンボ

スピアストレート（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ Ⓟ＋Ⓚ）がカウンターヒットした際の有利フレームは、相当大きい。ダッシュからヒザを出しても間に合うほどだ。この場面をちゃんとモノにしているかな？

ヒザはヒット確認とタイミングが難しいので、やや確実性に欠ける。そのため、ダッシュエルボーアッパーで確実にダメージを与えたい。これだけでも、体力ゲージ約2分の1を奪えるぞ。

スピアストレート後、ダッシュエルボーアッパーを入れ込む感じでも問題無い。

スピアストレートカウンターヒット時は、一応投げ技も確定するぞ。

お詫びと訂正

以前、『Ver.B』変更点として紹介したヘビィニーストライクからのキャラ限定コンボ。ヘビィニーストライクからのメガトンナックルを受け身が可能と書きましたが、調べミスであり、実際には受け身不能ということが発覚しました。読者の皆さまには大変ご迷惑をおかけしたことを、ここにお詫びいたします。

ホントすいません!!

対ラウ、パイ、リオン、ブラッドには従来通り、メガトンナックルから➡ⓀⓀⓅが確定！ です。

Shun Di

舜帝（シュンディ）

Text：キャサ大

シュンならではのラッシュをどう活かすか？ 飲酒を意識し過ぎると、負けにつながることも……。しっかりとした戦略を立てて、丁寧に闘おう

遅らせ挑腕撩拳をマスターせよ！

仰飲杯手（⇩Ⓟ）や単飛跳撃（Ⓚ＋Ⓖ）など、ヒット後に固め二択を仕掛けても避け投げ抜けで簡単に回避されがち。

相手が避けに執着しているときこそ、遅らせ打撃を活用したい。遅らせ打撃に使う技は、大ダメージを与えられる挑腕撩拳（⇩⇨Ⓟ）がオススメ。飲酒6杯以上ならば、挑腕撩拳で浮かせて、挑腕裁手のコンボを決めれば、体力ゲージ約3分の1弱を奪える。狙う価値は十分にあるぞ。

技がヒットしたら、相手が避けたタイミングに合わせて挑腕撩拳を出そう。

ただし、暴れに対しては弱いので、相手の選択に合わせることも重要となる

しゃがみ背旋肘に注目！

立ち状態としゃがみ状態で発生速度が違う背旋肘。しゃがみ状態から出した背旋肘（⬇⇨Ⓟ）は他キャラの肘系の技と同程度の発生を持つ。そのため、しゃがみⓅで動きを止めてからの背旋肘が、非常に有効な選択肢といえる。また、これで上段投げとの二択が成立する。

ちなみに、しゃがみ状態からの背旋肘はカウンターヒットでダウンを奪えるものの、大ダメージを与えるコンボが存在しない。一応、派生技の背旋肘廻下脚（⬇⇨Ⓟ Ⓚ）まで出せば空中で追い打ちが可能になっているので、忘れずに決めていこう。

スカし性能も高いので、しゃがみⓅがガードされた場合でも有効な背旋肘。

転身繰鶏脚（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）から確定コンボ

飲酒6杯以上で出せるようになる、股をくぐって蹴り上げる投げ技、転身繰鶏脚。これが決まって相手の背後を取ったら、挑腕撩拳（⇩⇨⇨Ⓟ）→挑腕裁手（⇩⇨Ⓟ Ⓟ）→月牙顎手（⇩⇨Ⓟ）というコンボが決まる。

このコンボを決めた際、月牙顎手の後に仰飲杯手を出しておくと、受け身を取らずにダウンしている相手に対して追い打ちとなることも覚えておくといいぞ。

転身繰鶏脚は、投げ抜けされた場合でも距離が離れて五分になるだけなので、飲酒6杯以上のときは多用してもいいだろう。

この最後の月牙顎手がポイント。飲酒6杯だと決まらないこともあるので注意。

EVO事典　**押し出しリングアウトを狙え！** リング際のバックスロー（⇦Ⓟ＋Ⓖ）後など、打撃を警戒してガードに徹する相手は多い。そこで、連続ダッシュでリングアウトさせるのもジェフリーならでは　**確定反撃技に連飛跳撃（ⓀⓀ）を！** ほかのキャラにおける肘系までの確定反撃は、シュンにとっては連飛跳撃が当てはまっている。立ち状態の確定としては必ず決めておきたい。

リオン・ラファール
Lion Rafale

Text：キャサ夫

「Ver.B」の変更による影響は、ダメージ効率。理屈では弱体化したといえるが、実戦ではそれほど影響無い。従来通りの戦術で、今まで通りの強さを発揮しよう。

登山翻車脚からのコンボ

ダメージ70前後を与えるほか、優位な立場で起き攻めに展開できた登山翻車脚（[illegible]Ⓟ+Ⓖ）からの旋風落脚（⇦⇨Ⓚ+Ⓖ）コンボ。しかし、旋風落脚のダメージにより、総ダメージ量は、大ダウン攻撃を決めるのと同等まで低下。

起き攻めへ展開できるので、決して使えないコンボではないが、ダメージ効率だけを考えれば、斧刃連端脚（⇨⇨Ⓚ）を決めた方がよっぽど効率がいい。そこで、今回ダメージ効率もよく、起き攻めへと移行しやすいコンボを紹介してみよう。

対重量級には斧刃連端脚が最も優れた追い打ちとなるが、それを除くキャラの場合は、登山翻車脚後にしゃがみⓅで浮き直させてからの連三捶盤肘（⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ）が最大ダメージを与えるコンボとなる。また、同時に起き攻めへも転じやすいコンボだ。

数多い高難度の見栄え重視コンボよりも地味だが、ダメージ効率を考えるとベストコンボであるということを覚えておこう。

登山翻車脚からの旋風落脚＝大ダウン攻撃とダメージは同じ。利点は起き攻めのみ。

対重量級でダメージ効率を考えるならば、斧刃連端脚がベストのコンボ。

登山翻車脚後、少しだけダッシュしてからしゃがみⓅで浮かせ直し……、

連三捶盤肘を決める。これがダメージ効率、起き攻め、総合的にベストといえる。

鷹下尖転から穿弓腿

相手の背後へ回り込む投げ技、鷹下穿転（[illegible]Ⓟ+Ⓖ）。落葉（ⓅⓅ）と後掃腿（[illegible]Ⓚ）で二択を迫ることができたのも、過去の話。そのため、投げ技そのものの存在価値が極端に低くなった。

が、ダメージは低いが鷹下穿転後に確定する打撃技がある。それが穿弓腿（[illegible]Ⓚ）だ。大ダメージこそ与えられないが、起き攻めへも転じやすい打撃技なので、裏をかいて使うのもいいだろう。

鷹下穿転で投げたら、アキラ、カゲ、ウルフに対しては従来の二択が有効。

二択を回避できるキャラに対しては、手堅く穿弓腿でダメージを与えよう。

梅小路 葵（うめのこうじ あおい）
Aoi Umenokouji

Text：喜之字元帥

数ある当て身技の中でも異彩を放つ、鋏送りと譲り箕。小ダウン攻撃への当て身という極めて限定されたこの技の使い道について考えてみよう。

基本性質をおさらい

鋏送りと譲り箕は、あお向けダウン中に相手の小ダウン攻撃のタイミングに合わせてⓅ+Ⓚを押すというもの。成功すれば相手を後方へ投げ飛ばし、ダメージを受けずに起き上がることができる。

ただし、小ダウン攻撃ならいつでも当て身できるわけではない。実際に当て身できるのは、ダウン時間の回復が済んでから起き上がり始めるまでのわずかな時間のみ。例えば、投げ技→小ダウン攻撃といった連係の中には、回復が間に合わずに確定してしまうものもあるのだ。また、側面からの攻撃は当て身できないことも覚えておこう。

相手を後方に投げ飛ばすため、リング際ではリングアウトを狙えることもある。

鋏送り／譲り箕後に距離が近ければ、相手の背後から桜華がギリギリで確定する。

リスクとリターン

鋏送り／譲り箕に成功した後は、アオイがかなり有利な状態で仕切直しになる。この有利はかなり大きく、相手との距離が近ければ桜華（[illegible]Ⓟ+Ⓚ）が確定するほどである（距離は頭側／腹側のどちらで当て身したかと、相手キャラによって変化するので、状況を覚えるしかない）。

その半面、当て身に失敗したときのリスクはかなり大きい。アオイが完全に無防備なまま起き上がるため、起き上がった後にあらゆる打撃技が確定してしまう（起き上がり直後のアオイはどんな打撃技をくらってもダウンしてしまう状態になっている）。

当て身可能な連係

左表に挙げたのは、鋏送り／譲り箕でのみ回避可能な投げ技からの小ダウン攻撃。横転起き上がりや受け身などで回避できるものは表から省いてあるので注意してほしい。

また、打撃技でダウンを奪われたとき、あえて受け身を取らずに当て身を狙うこともできるが、こちらはダウン攻撃のタイミングがまちまち。反応して当て身するのはかなり難しいので、見せ技程度に考えておいた方がいいかも。

当て身できる投げ技からの小ダウン攻撃

キャラ	技
ラウ	転身把肘撃（[illegible]Ⓟ+Ⓖ）
カゲ	刀翳（⇦Ⓟ+Ⓖ）
サラ	マーメイドファランクス（⇦Ⓟ+Ⓖ）
リオン	七星天分肘（[illegible]Ⓟ+Ⓖ）
アオイ	桐枝落とし（[illegible] or ⇩⇨⇧⇦Ⓟ+Ⓖ）
ベネッサ	ヘブンズゲート（⇧⇨⇩⇦ or ⇩⇨⇧⇦Ⓟ+Ⓖ）
	エルボーラッシュ（[illegible]Ⓟ+Ⓖ）
	リブクラッシュボディ（敵しゃがみ[illegible]Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）
ブラッド	レウィンパクト（敵の右から）Ⓟ+Ⓖ

リオン・避け対策：流星連勾手（[illegible]Ⓟ+ⓀⓅ）をディレイで出すと、1発目を避けられたとしても2発目がヒットすることが多い。ちょっとしたテクニックとして覚えておくといい。
アオイ：表には挙げなかったが、ジェフリーのニースマッシュ（Ⓟ+[illegible]）、リオンの連勾手背撃（敵背後からⓅ+[illegible]）なども鋏送り／譲り箕を狙いやすい投げ技といえる。

Lei-Fei

雷飛　レイ・フェイ

双飛脚は、レイ・フェイにとって無くてはならない高性能技。ここからのコンボを、復習の意味も兼ねてチェックしてみよう。

ダメージを取るか攻めやすさを取るか

では、表の解説に入ろう。

まず①のコンボは、キャラ限定だが威力も高く、③とコマンドが類似しているため簡単に使い分けられるのが利点。とりあえずしゃがみⓅを出しておき、レバーを下に入れるかどうかを判断していこう。

なお、たたき付けの部分で受け身を取られなかった場合、リオンのみ安定して金剛連[illegible]打（Ⓟ＋ⓀⓅⒼ）の3発目まで決めることができ、双飛脚からの最大ダメージとなる。

④のコンボは、進歩分脚を横転受け身で回避されても確定反撃は受けない。

そこで、万が一に備えて胡蝶壁（[illegible]Ⓟ＋Ⓚ）など、防御的な行動を用意しておこう。

コンボ④の最後の進歩分脚（独立式中Ⓚ＋Ⓖ）は、受け身で回避されてしまう。しかし、タイミングがそこそこ難しく、待ち構えていないと受け身をされることは少ない。ダメージも安定し、ヒット後攻めやすさという点から、選択肢の一つとして使っていくのもいいだろう。なお、横転受け身で回避されても、不利（中）程度である。

⑦のコンボはダメージこそ⑥と同じだが、受け身攻めのしやすさが最大の特徴だ。⑥を決めた場合、離れた位置から敗式を経由して攻める必要がある。その点、⑦のコンボは相手とほとんど離れないため、攻めの自由度が高い。

双飛脚（↙Ⓚ＋Ⓖ）始動のコンボ

① ↓Ⓟ→Ⓟ＋ⓀⓅ（ハの字）　キャラ：アオイ、パイ、レイ・フェイ、リオン、ラウ

② ↓Ⓟ→⇔Ⓟ→小ダウン攻撃（受け身回避可：ハの字）　キャラ：ジャッキー&重量級以外

③ ↓Ⓟ→↓Ⓟ＋ⓀⓅ（平行）キャラ：重量級以外

④ ⓅⓅ→Ⓚ＋Ⓖ　キャラ：全キャラ

⑤ 大ダウン攻撃　キャラ：全キャラ

⑥ ⓅⓅⓅ　キャラ：全キャラ

⑦ ↓Ⓟ→⇨⇨Ⓟ（平行）キャラ：重量級以外

※コンボリストの丸数字は基本的にダメージ順（キャラによって例外あり）[illegible]

八幡山カゲ（[illegible]）プレゼンツ
お悩み一刀両断 SPECIAL

本誌に寄せられた質問に、ご存じ「八幡山カゲ」が答えちゃうゾ！　え？穴埋め!?　違うヨ！　2時間くらい考えた、ちゃんとした企画記事だヨ！

Q この間、キャサ夫さんのカゲが、弧延落から螺旋で相手を貫通する動きを見掛けました。あれはどうやるのでしょうか？　また、どんな意味があるのか教えてください！
（群馬県　安中[illegible]君）

A 弧延落から螺旋で相手を貫通する動きは、弧延落の後、1回しゃがみダッシュしてから螺旋を出せばヒットさせつつ「めくる（貫通する）」ことができます。この行動に意味は……全くもってありませんか!!　え、まあ、魅せ技といえば聞こえはいいでしょうかね。ははは。まあ、ここからもいろいろ探せば面白いコンボを見付けられるはずです。探してみてください。

[illegible]さ。タイミングはこんな感じ。練習すればスグできるハズ。でも[illegible]

Q よく、うまい人のレイ・フェイが、仆腿を連続で出していますが、どうやってもできません。やり方を教えてください。
（東京都　ガマン●レイ君）

A 独立式→敗式→レバー下（仆腿）→独立式・敗式・レバー下……を素早く繰り返してみてください。素早く出すには要練習です。

Q カード更新時に幻球が出やすいという話を、以前知り合いから聞いたことがあります。ところで、古いデザインのカード（「VF4」のカード）で更新したときも出るのでしょうか？
（新潟県　長岡アキラ君）

A カードのデザインこそ違いますが、カードの基盤・中身は全く同じハズです（多分）。なので、古いカードでも更新をすれば「アイコンが黄色く光る」可能性は十分にあります。[illegible]されていればなおさら……。ちなみに、「キャラクター新規作成」の方が幻球の出現率は高いというウワサですよ。あくまでもウ・ワ・サだけどね。じゃ、また機会があったらお会いしましょう～

どう？　疑問は解決したかい？

レイ・フェイ、コンボ⑧の補足　このコンボは、軽量級にはほぼ安定して決まる。相手キャラの重量が重くなるに従って受け身が取りやすくなる。

NAOKIづくし!!

DanceDanceRevolution EXTREME

DanceDanceRevolution EXTREME
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：ダンスシミュレーション
■操作方法：フットパネル
■発 売 日：2002年12月(稼動中)
■使用基板：

Text：閃屋

DDRの歴史……そこには必ずNAOKIがいた。

音ゲーに楽曲が欠かせないのは当たり前。そして『DanceDanceRevolution(以下DDR)』において、楽曲の方向性を決定してきた欠かせない人物がいる。中には、その曲を誰が作ったかなんて、気にせずプレイしている人も多い。しかし、このページを見渡してくれ。これらすべてに熱い命を吹き込んだのは、一人のコンポーザー。知っている人には言わずもがな、NAOKI氏だ。今回はNAOKI氏のインタビューと共に、史上初公開、氏の携わった曲リストも掲載！

NAOKI DISCOGRAPHY

music&arranged NAOKIが作曲&編曲
1998
AFRONOVA
AFRONOVA PRIMEVAL
AM-3P
B4U
BABY BABY GIMME YOUR LOVE
bag
BAILA! BAILA!
BALLAD FOR YOU ～想いの雨～
begin
bird man
BREAK DOWN!
BRILLIANT 2U
BROKEN MY HEART
BURNIN' THE FLOOR

次のページも、インタビューと共にNAOKI氏の楽曲リストを公開！

NAOKI氏インタビュー

次のページでは、1月号にサウンドディレクターという立場で、DDRに対する思いを語ってもらったNAOKI氏が再度登場。前回とは違った立場、DDR楽曲の生みの親としてNAOKI氏の楽曲に対する熱い思いを語っていただいた。

ついに！第一弾解禁 隠し要素!!

1月15日公表	1月29日公表
NONSTOPコース THE FIRST、HOP STEP FINE CHOICE -nonstop- 鬼コース SORROW、TaQ道、 FROM GF&DM	新楽曲 BURNIN' THE FLOOR (Remix) Twin bee(Generation X) sync

EXTREME NOTE

隠し要素第一弾が公開されたけど、プレイしたかな？　鬼コースのFROM GF&DMは、ギタドラファンなら足と一緒に腕まで動いてしまうような楽曲がそろっているぞ。新楽曲もNAOKI氏のBURNIN' THE FLOORがリミックスされて登場。IIDXシリーズからの移植曲で人気曲でもあるsyncは、dj TAKA氏とTaQ氏のユニット「OutPhase」の楽曲だ。

- Remember You
- Secret Rendez-vous
- SEXY PLANET
- ☆SHINING☆
- Silent Hill
- SP-TRIP MACHINE(JUNGLE MIX)
- STARS☆☆☆
- STILL IN MY HEART
- SUPER STAR
- The legend of MAX
- TRIP MACHINE
- TRIP MACHINE CLIMAX
- true...
- TSUGARU
- Vanity angel
- When I dream of you...
- WILD RUSH
- 祭JAPAN
- 桜
- 蒼い衝動

my songs REMIX
自身の曲を自らリミックス

- AM-3P(AM EAST MIX)
- B4U glorious style
- BABY BABY GIMME YOUR LOVE 2002
- BRE∀K DOWN(GF&DM STYLE)
- BRILLANT 2U(FULL VERSION)
- BRILLIANT 2U(OCHESTRA GROOVE)
- BURNIN' THE FLOOR(BLUE FIRE MIX)
- CELEBRATE NITE(EURO TRANCE STYLE)
- DESTINY (ACOUSTIC PIANO STYLE)
- DIVE TO THE NIGHT(NM ROCK STYLE)
- DIVE(more deep&deeper style)
- DYNAMITE RAVE(Long ver.)
- ECSTASY(midnight blue mix)
- HIGHER(next morning mix)
- HYSTERIA 2001
- KEEP ON MOVIN' -DMX MIX-
- L'amour et la liberte(DDR ver.)
- Let the beat hit em! BASS MIX
- Let the beat hit em! (CLASSIC R&B STYLE)
- Love Agaion Tonight -high speed mix-
- MAKE IT BETTER (SO REAL MIX)
- MY SUMMER LOVE(TOMMY'S SMILE MIX)
- PUT YOUR FAITH IN ME (JAZZY GROOVE)
- PUT YOUR FAITH IN ME -SATURDAY NIGHT MIX-
- SILENT HILL(3rd christmas mix)
- Tell Me You Love Me For Christmas
- true...~radio edit~
- TSUGARU(APPLE MIX)
- When I dream of you...(FULL VERSION)
- 祭(J-SUMMER MIX)

others composer songs REMIX
ほかの人の曲をNAOKIがリミックス

- 20,NOVEMBER-DDR VERSION-(dj nagureo)
- DO ME(H.I.G.E.O MIX)
- gentle stress ~AMD SEXUAL MIX~(KEIICHI UENO)
- GRADIUSIC CYBER ~AMD G5 MIX~(dj TAKA)
- Jam Jam Reggae ~AMD SWING MIX~(dj nagureo)
- LUV TO ME ~AMD MIX~ (dj nagureo)
- THEME FROM ENTER THE DRAGON(G'z island mix)
- THEME FROM ENTER THE DRAGON(notorious mix)

collaboration,or arranged
ほかのコンポーザーとの共作、もしくは編曲のみ

- ever snow(jun song arranged)
- north wind(jun song arranged)
- 革命(collaboration with dj TAKA)

合計128曲

ACT.3 重圧との戦い、そして

DDRと共に歩んだNAOKI氏の道のりは、まさに試行錯誤の連続であった。紆余曲折を重ね、幾多の試練の果てに氏が見つけた、コンポーザーとしての"答え"。DDR――ビーマニシリーズの担い手としての真の戦いは、ここから幕を開けた。

ACT.4 重なり合う音の先に

シリーズを重ねていくことに洗練、熟成されていくNAOKI氏の"音"。それは、氏がDDRに求め、こだわり続けた末に生まれた、新たなる可能性の福音でもあった。氏が楽曲に託したメッセージは、確かに次なる時代を奏でようとしていた。

EXTREME NOTE

「DDR」は今回の「EXTREME」で一区切りがつく、とNAOKI氏も述べられていたが、次なる進化を迎えた「DDR」が、きっと我々の前に姿を現してくれるであろうことは、想像に難くはない！ 来るべきその日に備えて、今は「EXTREAME」を骨の髄まで堪能しておこう！ これからのビーマニシリーズ新展開、そしてNAOKI氏の活躍からも目が離せない!!

レアカード画像の一部を入手!!

TOP SCORERS（トップスコアラーズ）

■ダヴィド・トレセゲ

レアカードのカテゴリーとして新しく設けられた「トップスコアラーズ」。2枚存在するうちの1枚は、セリエA 2001-2002シーズン得点王の一人、ダヴィド・トレセゲだ！

『WCCF 2001-2002 Ver.2』で追加されるレアカードは、全部で14枚。内訳はMVP1枚、トップスコアラーズ（得点王）2枚、ベストイレブン11枚となっている。今回、このうち3枚のレアカード画像を入手したので、ここで紹介しよう。トレセゲ、ブッフォン、デル・ピエロの3選手だ。

気になるそのほかのレアカードはどの選手なのか？　レギュラーカードやスペシャルカードからランクアップしている選手も居るらしいが……詳しくは次号以降で！

BEST ELEVEN（ベストイレブン）

■ジャンルイジ・ブッフォン

カード表面の写真は、短髪になってからのゴールキックシーン！　カッケェ!!

■アレッサンドロ・デル・ピエロ

ついに"アレックス"がベストイレブン入り！　能力値も高くなっているぞ!!

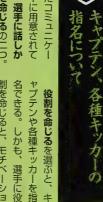
★Ver.2新要素詳細　キャプテン、各種キッカーの指名について

新しくなったコミュニケーションメニューに用意されている選択肢は、**選手に話しかける**と、**役割を命じる**の二つ。前者が従来通りの選手とコミュニケーションを取る選択肢で、後者が新たに加わった選択肢だ。コミュニケーションメニューに入ったら、まずは戦術ボタンの「上」と「下」を使って、この二つの選択肢のうちからいずれか一つにカーソルを合わせよう。選手カードをこするのは、選択肢を選んでからということに注意。

役割を命じるを選ぶと、キャプテンや各種キッカーを指名できる。しかも、選手に役割を命じると、モチベーションが変化。得意な役割を命じるとモチベーションがアップ（例：レコバにフリーキックを任せる）、苦手な役割を命じるとダウンするようになっている（例：ネドヴェドにフリーキックを任せる）。なお、既に誰かに命じた役割を別の選手に命じると、元の選手のモチベーションがダウンする場合があるので注意しよう。

これがコミュニケーションメニュー画面。二つの選択肢が用意されている。

選手の特徴をよく考えて役割を命じよう。うまくいけばモチベーションアップ！

オフィシャル全国大会ついに開催決定！

WORLD CLUB
Champion Football
SERIE A 2001-2002 Ver.2.0

ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002 Ver.2
■メーカー：ヒットメーカー/セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：2002年2月予定
■使用基板：NAOMI2

先月号に引き続き、『ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002 Ver.2（以下WCCF 2001-2002 Ver.2）』の情報をお届け！　待望のオフィシャル全国大会「WCCF CUP WINNER'S CUP」の情報もあり!!

Impression インプレッション

「ついに来た～！」といった感じのオフィシャル全国大会の報。これでこそ、チームの育成や起用選手と配置の模索など、勝利するための"やり込み"に拍車がかかるというものだ。しかも、この大会は『WCCF 2001-2002 Ver.2』を使って行なわれるとのこと。つまり、新しく追加される選手カードも存分に使って、大会用のチームを編成できる。理想のチームを作り上げたら、71ページの店舗リストを参考に、ぜひ予選へ参加しよう。

気になるMVPは誰だ!?：レアカードの中でも最もレアな存在となる「MVP」。そのカード出現率は、ほかのレアカードよりもグッと低くなるらしい。果たしてどの選手なのだろうか？
もう一人の得点王：セリエA 2001-2002シーズンの得点王は二人居た。そのうちの一人がトレセゲ。ということは、もう一人のトップスコアラーズは……？　もう分かるよね？

新たな白&黒カードのグラフィックも一挙大公開!!

★ Ver.2 新要素詳細 レギュラーリーグについて

『Ver.2』のレギュラーリーグは、**7試合(節)を1シーズンとして、8チームのリーグ戦を行なう**というものになっている(自分のチーム以外は架空のチーム)。そして、7試合連続でプレイする必要は無く、各プレイヤーがそれぞれのペースで試合を消化していけるようになっている。

レギュラーリーグの順位付けは、勝ち点の合計によって計算される。計算方法は、

- **●勝利：3ポイント**
- **●引き分け：1ポイント**
- **●敗北：0ポイント**

……といった具合だ。勝ち点が同点の場合は、得失点差で順位が決まる。また、自分のチーム以外は架空のCPUチームなので、ほかの7チームの戦績はほぼランダムだ。

レギュラーリーグ7試合を消化して1シーズンが終了すると、順位に応じた賞金を獲得できる。また、順位が5位以内ならば「コンチネンタルカップ」、3位以内ならば「チャンピオンズトロフィー」への出場権を獲得。ただし、一度これらのタイトル戦に出場すると、出場権は失われる。

レギュラーリーグは1シーズン7試合。得失点差も絡んでくるので、1試合1試合に気を抜かず臨もう。

レギュラーリーグの結果は、チームデータ画面で確認できる。監督データ画面では生涯成績も見られる。

レギュラーリーグで好成績を残せば、二つのタイトル戦への出場権を獲得できる。3位以内を目指せ！

レギュラーリーグの成績が絡むタイトル戦

チャンピオンズトロフィー

GRADE：S
出場条件：レギュラーリーグ3位以内

コンチネンタルカップ

GRADE：A
出場条件：レギュラーリーグ5位以内、かつ獲得賞金が上位4チーム以内

レギュラーリーグ1シーズンが終了すると、順位に応じた賞金を獲得できるぞ！

タイトル獲得が厳しい！：コンチネンタルカップ、コンチネンタルスーパーカップ、ナショナルスーパーカップ、チャンピオンズトロフィー、ジャパントロフィー……これら五つのタイトル戦は、一度出場すると出場権が失われるようになっている。出場権を失った後に再度出場条件を満たせば、再び出場権を獲得できるものの、タイトル獲得までがかなり厳しくなった。

協力：株式会社セガアミューズメント関西支社
株式会社ヒットメーカー

WCCFトレーディングツアー

ファミ通&アルカディア両編集部の『WCCF』好きな面々が、全国各地の『WCCF』設置店舗でイベント来場者とカードをトレードするというこの企画。今回は滋賀での模様をリポート！

第5回 滋賀編

マジン（アルカディア編集部） ブンブン丸（ファミ通編集部） マグナマ吟（ファミ通編集部）

第5回滋賀編開催場所 セガアリーナ浜大津

住所：滋賀県大津市浜町2－1　浜大津アーカス内
TEL：077－523－7015
アクセス：京阪浜大津駅下車すぐ
JR大津駅より徒歩10分

目の前に琵琶湖が広がる巨大施設「浜大津アーカス」内にあるセガ直営店舗。店内はかなり広く、ビデオゲーム、メダルゲーム、プライズゲームなど、数多くのゲームを設置。休日ともなると店内は大にぎわい。

琵琶湖を横目にトレーディング!!

今回のトレーディングメニュー

カード種別	選手名（所属クラブ／ポジション）
スペシャル	アンドリー・シェフチェンコ（ミラン／FW）
	ガイスカ・メンディエタ（ラツィオ／MF）
	アレッサンドロ・ネスタ（ラツィオ／DF）
	ジャンルイジ・ブッフォン（ユベントス／GK）
ベストストライカー	アンドリー・シェフチェンコ（ミラン／FW）
ベストイレブン	パヴェル・ネドヴェド（ユベントス／MF）
	リリアン・テュラム（ユベントス／DF）
	ジャンルイジ・ブッフォン（ユベントス／GK）
レギュラー（ロケテ版）	セバスティアン・フレイ（パルマ／GK）
	ウミト・ダヴァラ（ミラン／MF）
スペシャル（ロケテ版）	パオロ・マルディーニ（ミラン／DF）
	ジャンルカ・パリューカ（ボローニャ／GK）

ついに出た！ロケテ版キラカード!!

毎月恒例の「WCCFトレーディングツアー」。今回はトレーディング隊のメンバーにファミ通編集部のブンブン丸を加え、滋賀県大津市にあるセガアリーナ浜大津でイベントを行なってきた。
今回のイベントで最高の盛り上がりを見せたのは、プレゼント抽選会。何とロケテスト版ベストイレブンの一枚、フランチェスコ・トッティが1名にプレゼントされたのだ。相当レアなこのカード……見事当選した青年！　キミかなりラッキーだよ!!
そのほか、前回好評だった試作カードの披露や、ついにラストを迎えた「サインをもらえる権」抽選会なども行ない、イベントは無事に幕を閉じた。

次回開催場所告知！

次回の開催場所は、北海道は札幌にある「CLUB SEGA ススキノ」!!　当日2月7日発売の週刊ファミ通2月21日号、もしくは1月30日発売の月刊アルカディア3月号（今読んでいる本）のどちらかを持ってきてくれた人には、選手カードをプレゼントするぞ（黒いパッケージに入った状態。先着100名様まで）。

開催場所：CLUB SEGA ススキノ（右カコミを参照）
開催日時：2月9日（日）PM3：00スタート
内　容：オークション形式のトレーディング会
参加費：無料
参加資格：WCCF選手カードをお持ちの方

CLUB SEGA ススキノ アクセスMAP

市電 ススキノ駅
パチンコジャンボ1000
ホテル東急イン
ロビンソン百貨店
銀座通り
CLUB SEGAススキノ
ジャパンランドビル

CLUB SEGA ススキノ
住所：北海道札幌市中央区南5－13－1
TEL：011－532－9055
アクセス：地下鉄南北線ススキノ駅下車、ホテル東急イン裏、徒歩1分

サインもらえる権プレゼント 本誌募集分、当選者発表！

本誌2003年1月号、2月号で掲載した「セリエA選手のサインをもらえる権」プレゼント企画。おかげさまでたくさんの方から応募がありました。応募していただいたWCCFファンの皆さん、本当にありがとうございます。厳正なる抽選の結果、気になる当選者は下記のお二人に決定いたしました。コングラッチュレーション!!

当選者
<2003年1月号募集分>
静岡県　渡辺 志穂さん
サイン希望選手：アレッサンドロ・ネスタ

<2003年2月号募集分>
群馬県　大日向 透さん
サイン希望選手：エルナン・クレスポ

滋賀編の感想とか：行ってきました浜大津！　とりあえず、琵琶湖がデカイ!!　肝心のイベントの方はというと、来場者が100人を超えて大盛り上がり。大成功でした。びっくりしたのは、「セリエA選手のサインをもらえる権」抽選会での出来事。何と仙台編で見事権利をゲットした人がわざわざ滋賀まで来てくれて、またもやクジ引きで当たってました……運良過ぎ！

#『WCCF』日本一の名将は誰だ!?

WCCF CUP WINNER'S CUP開催!!

店舗予選はもう目の前！

『WCCF』初の全国大会は、全国9地域で地域完結型の大会を行なって代表者を決め、各地域の代表者が集結して日本一を決定するというものだ。下の予選大会開催店舗リストを参考に、ぜひ参加してみよう。本大会の情報は、次号以降でもお届けするぞ！

大会ルール・注意事項

- 大会モードの「U-5」設定（レア&スペシャルカードが合計で5枚以下までしか使用できない）で実施。
- 予選大会の参加定員は32名。
- 大会へのエントリー費は一人1,500円。参加者には参加賞として、もれなくデッキケース・未開封選手カードが手渡される。
- 参加人数が8名以下の場合はトーナメント戦、9名以上の場合は予選リーグ&決勝トーナメントを行なう。
- 大会時は、WCCFベンダーおよび筐体から払い出されるカードおよびスリーブのみ使用可能。何らかの手を加えたカードでの出場は不可。
- いったん辞任した監督の「クラブチームカード」は使用可能。
- ロケテスト時の選手カードは使用禁止。
- 予選大会に優勝したプレイヤーには、それぞれの地域で開催される決勝大会に進出する権利が与えられる。
- 予選大会に優勝したプレイヤーは、その後に開催されるほかの店舗での予選大会（別の地域の予選大会含む）に出場することはできない。

大会の流れ

全国9地域（全137店舗）で地域完結型の大会を実施。
各地域の店舗予選、決勝大会の開催店舗、スケジュールについては、下のリストを参照のこと。

▼

各地域の大会に上位入賞したプレイヤー16名で、
日本一決定戦「WCCF CUP WINNER'S CUP」を行なう。
4月5日（土）東京都港区有明TFTホール（時間未定）

予選大会日時	店舗名	住所	電話番号
WCCF Hokkaido CUP 【決勝大会】3月21日（祝） 18:00～ クラブセガススキノ ＜1名選出＞			
2月16日（日）18:00	セガワールド昭和	北海道函館市昭和3-31-26	0138-47-8350
2月16日（日）20:00	セガワールド金堀	北海道函館市金堀町1-14	0138-31-9438
2月16日（日）19:00	セガワールド北見	北海道北見市三輪446-1	0157-36-8333
2月22日（土）16:00	セガワールド新道	北海道札幌市東区伏古10条5-2-7	011-785-2081
2月23日（日）16:00	クラブセガ札幌	北海道札幌市中央区南5条西4丁目7勝興ビル	011-512-1868
3月8日（土）20:00	セガワールド旭川	北海道旭川市永山7条4丁目97-1	0166-47-6755
3月9日（日）16:00	クラブセガススキノ	北海道札幌市中央区南5条西5丁目13-1	011-532-9055
WCCF Tohoku CUP 【決勝大会】3月23日（日） 14:00～ セガワールド泉バイパス ＜1名選出＞			
2月22日（土）17:00	セガワールド秋田	秋田県秋田市茨島1-3-1	018-864-8421
2月23日（日）17:00	セガワールド泉バイパス	宮城県仙台市泉区天神沢1-3-10	022-776-0225
3月2日（日）17:30	セガワールド八戸R45	青森県八戸市城下4-1-29	0178-43-7817
3月2日（日）13:00	クラブセガ盛岡	岩手県盛岡市大通1-9-12	019-653-8099
3月2日（日）15:00	クラブセガ仙台	宮城県仙台市青葉区一番町4-3-27	022-711-3063
3月9日（日）12:00	オリエントパークセガワールド	福島県郡山市安積町荒井字大久保35-1	024-946-8222
3月9日（日）13:00	セガワールドパレン	福島県いわき市小名浜林城字塚前18-1	0246-58-8500
3月15日（土）15:00	セガワールド白河	福島県白河市新高山2	0248-24-4800
WCCF Kita-Kanto CUP 【決勝大会】3月[illegible] 13:00～ クラブセガ[illegible] ＜[illegible]＞			
2月15日（土）20:00	オーツーパークセガワールド	千葉県千葉市稲毛区園生町 380-1	043-254-5469
2月16日（日）16:00	セガワールド今市	栃木県今市市芹沼1465	0288-22-6445
2月16日（日）14:00	クラブセガ柏	千葉県柏市柏2-3-1	04-7164-0866
2月16日（日）14:00	セガワールド狭山	埼玉県狭山市北入曽689-1	042-956-6490
2月16日（日）18:30	セガワールド籠原	埼玉県熊谷市美土里町1-169	048-533-5242
2月22日（土）14:00	セガワールド宇都宮	栃木県宇都宮市東宿郷5-1-7	028-633-6082
2月23日（日）14:00	セガワールド我孫子	千葉県我孫子市柴崎字天王谷47-1	04-7183-6080
2月23日（日）14:00	セガワールド入間	埼玉県入間市東藤沢2－18	042-965-1813
3月2日（日）14:00	セガワールド新発田	新潟県新発田市新栄町2-4-6	0254-27-1082
3月2日（日）15:30	セガワールドグリーンシティ	埼玉県川口市安行領根岸外谷田3180-1	048-284-7255
3月2日（日）15:00	セガワールド和光	埼玉県和光市丸山台1-4-5	048-465-7161
3月8日（土）13:00	クラブセガ幕張	千葉市美浜区ひび野1-8　メッセアミューズモール1F	043-273-5261
3月9日（日）19:00	セガワールド日立	茨城県日立市田尻町3-26-1	0294-42-1213
3月9日（日）18:30	セガワールド太田	群馬県太田市西矢島575	0276-49-1693
3月9日（日）14:00	ハイテクセガ千葉	千葉県千葉市中央区富士見 2-4-1	043-221-7845
3月9日（日）13:00	セガワールド川口	埼玉県川口市東領家2－2－10	048-226-1191
3月9日（日）15:00	クラブセガ所沢	埼玉県所沢市日吉町8-1	042-926-9009
WCCF Tokyo CUP 【決勝大会】3月22日（土） 15:00～ 渋谷GIGO ＜3名選出＞			
2月15日（土）18:00	渋谷GIGO	東京都渋谷区道玄坂2-6-16　I'm ONビル9F	03-5458-2201
2月16日（日）16:00	池袋GIGO	東京都豊島区東池袋1-21-1	03-3981-6906
2月16日（日）19:00	セガワールド光が丘	東京都練馬区高松5丁目12-3	03-5393-3010
2月22日（土）16:00	クラブセガ秋葉原	東京都千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123
2月22日（土）16:00	セガワールド大井	東京都品川区東大井5-26-24	03-3471-8181
2月22日（土）19:00	セガワールド大森	東京都大田区山王2-1-5	03-5709-0669
2月22日（土）19:00	セガワールド鹿浜	東京都足立区鹿浜1-14-20	03-3898-2704
2月23日（日）14:00	クラブセガ渋谷	東京都渋谷区宇田川町28-6	03-3780-2667
2月23日（日）19:00	ハイテクランドセガ渋谷	東京都渋谷区渋谷1-14-14	03-3409-4737
2月23日（日）19:00	ツインスタージオスセガ	東京都新宿区神楽坂2-11	03-3260-7253
2月23日（日）19:00	セガワールド青井	東京都足立区一ツ家3-8-20	03-3858-2666
3月2日（日）19:00	セガワールド青梅	東京都青梅市千ヶ瀬4-326-1	0428-21-1901
3月2日（日）16:00	セガワールド東大和	東京都東大和市桜ヶ丘1-1330-19　ビッグボックス東大和1F	042-563-8901
3月2日（日）13:00	新宿スポーツランド西口	東京都新宿区西新宿1-12-5	03-3344-0748
3月8日（土）19:00	セガワールド船堀	東京都江戸川区船堀1-6-10	03-5676-2522
3月8日（土）19:00	クラブセガ立川	東京都立川市柴崎町3-2-1サザンビル1F	042-521-3050
3月8日（土）19:00	クラブセガ綱島	横浜市港北区綱島西2-6-29	045-547-1199
3月9日（日）19:00	セガワールド成増	東京都板橋区成増2-17-24	03-5998-5040
3月9日（日）19:00	セガワールド厚木田村町	神奈川県厚木市田村町6-19	046-295-9219
3月9日（日）16:00	セガワールド西鶴間	神奈川県大和市西鶴間1-17-6	046-276-7766
3月9日（日）11:00	新宿スポーツランド中央口	東京都新宿区新宿3-26-2	03-3352-1637
3月15日（土）19:00	セガワールドパルテノス	東京都多摩市落合1-1040　丘の上パティオ	042-389-0551
3月15日（土）19:00	ハイテクランドセガBREEZE	神奈川県横浜市西区南幸2-13-9　第4宮本ビル	045-313-6435
3月16日（日）15:00	上野パセラ	東京都台東区上野2-14-30	03-3832-8002
3月16日（日）19:00	西郷会館	東京都台東区上野4-10-17	03-3833-0192
3月16日（日）16:00	セガワールドアルカス	東京都府中市宮西町2-5-1　さくら三番館	042-365-2591
WCCF Hokuriku CUP 【決勝大会】3月21日（祝） 15:00～ セガワールド富山中央 ＜1名選出＞			
2月22日（土）19:00	セガワールドエデン	長野県塩尻市大字広丘野村1526-1	0263-52-8791
2月23日（日）15:00	セガワールド富山中央	富山県富山市荒川2-85-1	076-442-2261
3月8日（土）18:00	セガワールド上田	長野県上田市大字上田1847-1	0268-27-5777
3月9日（日）16:00	セガワールド高山	岐阜県高山市上岡本町7丁目7	0577-35-5077
3月16日（日）16:00	セガアリーナ	福井県福井市丸山町1丁目410	0776-52-0806
WCCF Tokai CUP 【決勝大会】3月23日（日） 15:00～ セガ・デポルテ ＜2名選出＞			
2月15日（土）20:00	アミューズメントプラザ　ワイド	愛知県東海市名和町二番割上16-2	052-601-2999
2月16日（日）15:00	セガワールド静岡	静岡県静岡市七間町4番地　静活ボウリングビル1F	054-252-3591
2月21日（金）20:00	アミューズメントキャット中川	愛知県名古屋市中川区富田町大字江松字三ヶ月2278-3	052-303-9701

予選大会日時	店舗名	住所	電話番号
WCCF Tokai CUP 続き			
2月22日（土）15:00	セガ・デポルテ	愛知県名古屋市中区栄1-4-5	052-222-3920
2月23日（日）14:00	セガワールドジョイファクトリー	三重県津市雲出本郷町字松縄1732-1	059-235-0770
2月23日（日）20:00	セガワールド岡崎	愛知県岡崎市上地3丁目50-4	0564-58-8986
3月2日（日）15:00	岐阜GIGO	岐阜県岐阜市日ノ出町2丁目20番地	058-264-3130
3月2日（日）16:00	セガワールド豊明	愛知県豊明市前後町鎌貝1384-1	0562-97-9231
3月2日（日）18:00	セガワールドスキップタウン	三重県鈴鹿市西條町字馬渡381番地2	0593-84-0300
3月2日（日）19:00	セガワールドサントムーン	静岡県駿東郡清水町玉川61-2	0559-72-5430
3月7日（金）20:00	メトロポリス安城（旧：キャット安城）	愛知県安城市浜富町6-8	0566-74-8238
3月8日（土）19:00	メルクス東名	愛知県瀬戸市西原町2丁目114	0561-85-6211
3月9日（日）16:00	アミューズメントキャット小牧	愛知県小牧市間々片山181-1　タイムトラベル館	0568-71-0005
3月9日（日）19:00	セガアリーナ豊橋	愛知県豊橋市藤沢町140-1	0532-29-8511
3月14日（金）20.00	アミューズメントキャット半田	愛知県半田市旭町3-11	0569-24-5226
3月15日（土）19:00	セガワールド一宮	愛知県一宮市音羽通り3丁目11-30	0586-23-5125
3月16日（日）15:00	クラブセガ金山	愛知県名古屋市熱田区金山町 1-19-2	052-323-0121
3月16日（日）17:00	セガワールド四日市ガルボ	三重県四日市市泊小柳町4番5号　パワーシティ四日市F棟	0593-47-5631
3月16日（日）19:00	セガ・チャーリーワン	静岡県静岡市中吉田15-8	054-265-0219
WCCF Kansai CUP 【決勝大会】3月22日（土） [illegible]～ セガアリーナPadou ＜3名選出＞			
2月15日（土）14:00	セガワールド今福	大阪市城東区今福東1-9-34	06-6931-1875
2月16日（日）15:00	セガワールド枚方	大阪府枚方市須山町83-1　サンシャインプラザ枚方内	072-898-9019
2月16日（日）19:00	セガワールド新三国	大阪府豊中市神州町1-10	06-6332-9521
2月16日（日）15:00	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15　MMOビル1F・2F	06-6645-7692
2月21日（金）18:00	セガワールド橿原	奈良県橿原市醍醐町268-3	0744-29-8140
2月22日（土）15:00	セガアリーナ浜大津	滋賀県大津市浜町2-1　浜大津アーカス内	077-523-7016
2月22日（土）17:00	セガワールド甲西	滋賀県甲賀郡甲西町大字夏見字ニッ橋356-1	0748-72-5822
2月23日（日）16:00	セガワールド草津	滋賀県草津市西渋川1-23-15 A-SQUARE SARA内	077-561-6577
2月23日（日）16:00	セガワールドアポロ	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31　アポロビル3F	06-6647-0716
3月2日（日）15:00	セガワールド六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32　京都ショッピングセンタービルAM館2F	075-603-3220
3月2日（日）18:00	セガワールド和泉	大阪市北区角田町5-15 HEPFIVE 8・9F	06-6366-3647
3月2日（日）14:00	セガワールド布施	大阪府東大阪市長堂1-1-1　ロンモール布施内	06-6783-6999
3月7日（金）18:00	セガワールド福田	大阪府堺市福田1056-1	0722-36-9378
3月8日（土）13:00	アミューズメント デプト	奈良市角振新屋町1-1	0742-26-7789
3月8日（土）16:00	セガワールドりんくう	大阪府泉佐野市りんくう往来南3-1	0724-63-8590
3月8日（土）19:00	ハイテクランドセガ西中島	大阪市淀川区西中島3-16-8　深井センタービル1・2F	06-6309-5125
3月9日（日）15.00	心斎橋GIGO	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	06-6213-8024
3月9日（日）14:00	セガワールドながさわ	兵庫県明石市魚住町清水2464-1　長沢ドライブイン内	078-941-6642
3月15日（土）11:00	セガワールド門真	大阪府門真市大字稗島295	072-881-2003
3月16日（日）13:00	クラブセガ紫光	大阪市北区堂山町9-28	06-6365-5956
3月16日（日）10:00	セガアリーナPadou	大阪市西区千代崎3丁目北2-3	06-6583-5100
3月16日（日）14:00	セガワールド岩出	和歌山県那賀郡岩出町大字備前字橋本50番地	0736-63-2405
WCCF Chu-Shikoku CUP 【決勝大会】3月21日（祝） 15:00～ 広島GIGO ＜2名選出＞			
2月15日（土）16:00	セガワールド大町	広島県広島市安佐南区大町東3-27-4	082-876-4455
2月22日（土）18:00	セガワールドメガ海田	広島県安芸郡海田町南大正町3-35	082-824-5550
2月22日（土）15:00	セガワールドスエヒロ	徳島県徳島市南末広4-18	0886-54-1550
2月23日（日）14:00	岡山ジョイポリス	岡山県岡山市下石井2-10-1	086-232-8790
2月23日（日）19:00	セガワールド南国	高知県南国市大そね甲2520-2	088-864-2921
3月2日（日）12:00	セガワールド倉敷	岡山県倉敷市西中新田字八反割535-2	086-434-9300
3月2日（日）14:00	セガワールド枝松	愛媛県松山市枝松5-7-32	089-935-5414
3月8日（土）15:00	セガワールドMEGA	広島県広島市安佐南区中筋4-11-7	082-870-6432
3月8日（土）18:00	セガワールドゆめタウン長府	山口県下関市ゆめタウン2-7	0832-48-5732
3月9日（日）15:00	広島GIGO	広島県広島市中区本通3-5せらかく本通ビル	082-541-6345
3月9日（日）14:00	セガワールド福山南蔵王	広島県福山市南蔵王町6-1-1	0849-45-5205
3月9日（日）15:00	クラブセガ松山	愛媛県松山市大街道1丁目4-12	089-931-5379
3月14日（金）19:00	セガワールド高松	香川県高松市勅使町字山王535	087-866-9526
3月16日（日）16:00	ハイテクセガパドック	広島県広島市南区松原町5-15	082-262-3335
3月16日（日）17:00	セガワールド米子	鳥取県米子市両三柳2778-2	0859-24-5868
WCCF Kyushu CUP 【決勝大会】3月22日（土） 15:00～ 天神GIGO ＜1名選出＞			
2月16日（日）15:00	セガアリーナ中間	福岡県中間市上蓮花寺3-11-1	093-246-1941
2月23日（日）14:00	セガワールド時津	長崎県西彼杵郡時津町野田郷829-1	095-881-2037
2月23日（日）14:00	セガワールド与次郎ヶ浜	鹿児島県鹿児島市与次郎1-10-28	099-251-4260
3月2日（日）20:00	セガワールド板付	福岡県福岡市博多区西月隈6-1-51	092-591-1120
3月8日（土）21:00	セガワールドタイガー	宮崎県都城市栄町20-1　タイガーワンダーランド1F	0986-21-0912
3月9日（日）17:00	ハイパーメッセ	福岡県北九州市小倉南区北方4-6-12	093-963-7850
3月9日（日）20:00	セガワールドパピヨンプラザ	福岡県福岡市博多区千代1-2-17	092-641-6723
3月9日（日）18:00	セガワールドもみの木村	長崎県諫早市小川町90-1	0957-24-6833
3月9日（日）14:00	セガワールド有明プラザ	熊本県荒尾市原万田700-1	0968-63-0294
3月9日（日）18:00	セガワールド高城	大分県大分市牧1-161-8	0975-56-9072
3月9日（日）14:00	クラブセガ天文館	鹿児島県鹿児島市千日町15-7	099-224-6851
3月9日（日）16:00	クラブセガ北谷	沖縄県中頭郡北谷町美浜9-8	098-936-6741
3月15日（土）20:00	スーパーコメット西新	福岡県福岡市早良区西新4-7-1	092-844-3550
3月15日（土）15:00	天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2-7-6	092-724-5971

大会に関する情報、結果速報はこちら！　＜ヒットメーカーWCCF公式HP＞ http://www.wccf.jp/　＜「am.sega.jp」一般ページ＞ http://am.sega.jp/

SKYLINE GT-R tuned

BNR34

前述したR33と人気を二分する、スカイラインGT-Rの最終型……R34。そのチューンドタイプがこの車だ。こちらもR33同様に速い車だが、やはりコーナーでの曲がりにくさがネックとなる。

SKYLINE GT-R tuned

BCNR33

ニッサンの人気4WDシリーズであるスカイラインGT-R。その1世代前の型式が、このR33である。非常に速い半面、車重の影響でステアリングが重く、コーナーで曲がりにくいという特徴を持つ。

Supra tuned

JZA80

既に絶版となっているが、根強い人気を誇るスープラのチューンド。クラスはもちろん「S」だ。高速コースで真価を発揮する車なので、超初級コースや初級コースを攻めるなら、ぜひ使ってみたい。

IMPREZA S202 STi version

GDB

本作でもクラス「A」の車として存在する「type RA spec C」をベースに、SUBARUワークスがストリートにおけるオンロード性能の向上を徹底追求したマシン……それがこの車。当然クラスは「S」。

LANCER EVOLUTION Ⅶ RS

CT9A

ミツビシが産んだ公道のモンスターマシン、ランサーエボリューションシリーズ。その現行型であるⅦの、モータースポーツへのエントリーを想定した競技用タイプ。4WDの中では軽快に走れる方だ。

NSX TYPE R

NA2

速さの象徴「R」を冠したNSXが、隠しカーとしてついに登場。ホンダの高度な技術をもって作られた、抜群の運動性能を持ったスポーツカーだ。ゲームの中だけでも、ぜひとも所有したい車の一つ。

もはや『バトルギア』シリーズでは恒例といっても過言ではない、隠しカーの存在。「本作にも必ずあるはず」と思っていた人も多いのではないだろうか？　しかも今回は24車種！　下のリストを見てほしい。チューンドカーあり、限定タイプありと、どれもこれもノーマルタイプとは比べものにならないくらいに高性能な車ばかりなのが分かるはずだ。今回は、そのうち6車種のグラフィックを紹介しよう。

『バトルギア3』隠しカーリスト

メーカー	クラス	型式名	車種	グレード名称
TOYOTA	D	AE85	COROLLA LEVIN	SR
TOYOTA	C	AE85	COROLLA LEVIN	TURBO tuned
TOYOTA	S	AE86	SPRINTER TRUENO	MECHA tuned
TOYOTA	S	AE86	COROLLA LEVIN	TURBO tuned
TOYOTA	S	AE86	COROLLA LEVIN	SUPER CHARGER tuned
TOYOTA	S	SW20	MR2	tuned
TOYOTA	S	JZA80	Supra	tuned
TOYOTA	C	NCP13	Vitz	TURBO tuned
NISSAN	S	RPS13	180SX	tuned
NISSAN	S	S13	Silvia	tuned
NISSAN	S	BNR32	SKYLINE	GT-R tuned
NISSAN	S	BCNR33	SKYLINE	GT-R tuned
NISSAN	S	BNR34	SKYLINE	GT-R tuned
HONDA	S	NA2	NSX	TYPE R
HONDA	S	EK9	CIVIC	TYPE R tuned
HONDA	S	DC2	INTEGRA	TYPE R tuned
MAZDA	S	FC3S	RX-7	tuned
MAZDA	S	FD3S	RX-7	tuned twin-turbo
MAZDA	S	FD3S	RX-7	tuned single-turbo
MITSUBISHI	S	CT9A	LANCER	EVOLUTION Ⅶ RS
MITSUBISHI	S	CE9A	LANCER	※
MITSUBISHI	S	CN9A	LANCER	EVOLUTION Ⅳ tuned
SUBARU	S	GDB	IMPREZA	S202 STi version
SUBARU	S	GC8	IMPREZA	tuned

※……EVOLUTION Ⅲ Post Combustion Control System tuned

マイガレージを豪華に！：隠しカーは「S」、「C」、「D」クラスに属するもの。「S」クラスなら当然速い！　ということは乗り換えることに？　ということはキーをもう1個購入することに！　現実の世界ではそう簡単に車を複数所有することができないことを考えると、これはかなりぜいたくな気分を満喫できるはず。しかし、その分また走り込みの毎日が……。

BG3（バトルギア）ガレージ　本格的に始動！

これまでお試し期間として公開されていた「BG3ガレージ」が、いよいよ本格的に運用され始めた。『バトルギア3』をプレイするなら、利用するしかない!!

※画面写真は開発中のものです。また、デザインが変更される可能性があることをご了承ください。

1月31日より正式版がスタート

『バトルギア3』では、新システム「NESYS」によって、前作までには無かった新しい遊び方ができるようになった。そのうちの一つとなる「BG3ガレージ」が、ついに1月末より本格的に運用され始めたぞ！

今月号では、その本格運用となる「BG3ガレージ」に用意されている、七つの機能の全ぼうを紹介していこう。七つの機能とは、自分の車の戦績を見られる「マイランキング」、ほかの人とチームを組んでいろいろと遊べる「チーム編成」、「チームステッカー」、「チームランキング」、ゴーストをライバルにできる「ライバル指定」、自分やほかの人の車のデータが見られる「データ分析」、そして前号でも紹介した「ステッカー」である。

ちなみに、気になる課金システムは、左のカコミの通りだ。

PC版「BG3ガレージ」の課金システム

●PC版「BG3ガレージ」は「ウェブマネー」決済。ウェブマネーは、ウェブマネーHPからクレジットカードで購入できるほか、コンビニエンスストア（ローソン、ファミリーマート、サンクス、サークルK、ampm）、一部パソコンショップ、ゲームショップなどで購入可能。

●基本料金は月額300円。

「BG3ガレージ」正式版には、こんな機能が追加されている！

ライバル指名

コース別で各車にライバルを設定することができる機能。ライバルを設定すると、ゲームプレイ時にタイムアタックの対戦車の選択項目に「ライバル」という表示が追加されて選べるようになる。うまく利用して、タイム短縮のために役立てよう。

ステッカー

専用のステッカーエディタをダウンロードし、そのエディタを使って作成したステッカーを、マイガレージに登録した車に貼ることができる。ステッカーを貼れる場所は、左右のドア、リアウィンドウの3カ所だ（車種によっては、左右ドア2カ所の場合も）。

チーム関連

■チーム編成

マイガレージ1つにつき1チーム編成することができる。編成時には「チーム名」と「パスワード」を決定する。

■チーム加入

自分が編成したチーム or ほかの誰かが編成したチームに、自分の所有車を参加させることができる。メールなどを使って「チーム名」と「パスワード」を友人に教えてあげれば、チームの一員に加えられるぞ（車単位で登録）。

■チームステッカー

チームメンバーのうちの誰かが、ステッカーを作成してアップロードすれば、「チームステッカー」としてそのステッカーをメンバー内で共有することができる。つまり、同じステッカーを車に貼ることが可能というわけだ。

■チームランキング

チームポイントによって自分のチームがランク付けされるシステム。チームポイントは、「速さ」、「勢力」、「活動力」、「統率力」、「団結力」という計五つの要素から算出される。

マイランキング

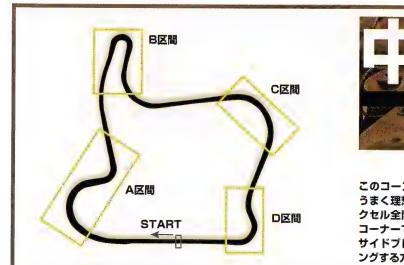
自分の車に関するあらゆる戦績を一度に見ることができる機能。タイムアタックモードでのタイムレコード、総合順位、同クラス順位、同車種順位、星の数、ノーマルモードでのテクニカルランク、さらにはバトルモードでの勝敗数もここで見ることができる。

データ分析

自分の車やライバルの車、または任意に選んだプレイヤーの車などの各種データを見ることができる機能。タイムレコードのほか、より細かいベストタイムの区間の内訳、ベストラップ、最速の理論値、最高速の計測値などを閲覧したり、比較してみたりできる。

- ●自分のタイムを閲覧
- ●ライバルのタイムを閲覧
- ●ほかのドライバーのタイムを閲覧
- ●自分とライバルを比較
- ●自分とほかのドライバーを比較

※画面は開発中のものです。予告無く変更する場合がありますので、あらかじめご了承ください。

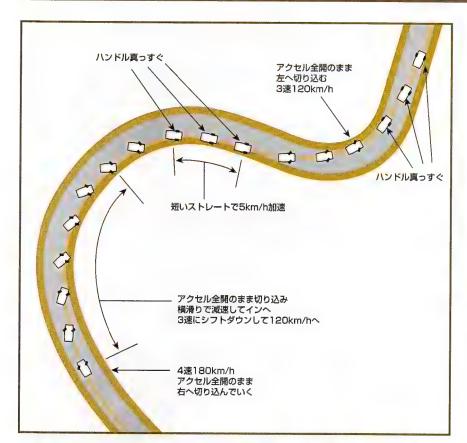
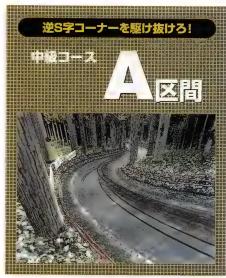
バトルギアネット　http://www.battlegear.net/

このコースでは、S字コーナーでうまく理想のラインに乗せて、アクセル全開で走る方法、ヘアピンコーナーでうまくインを突く方法、サイドブレーキを使ってコーナリングする方法を習得していこう。

使用車種：MR2 GT［SW20］

逆S字コーナーを駆け抜けろ！

中級コース A区間

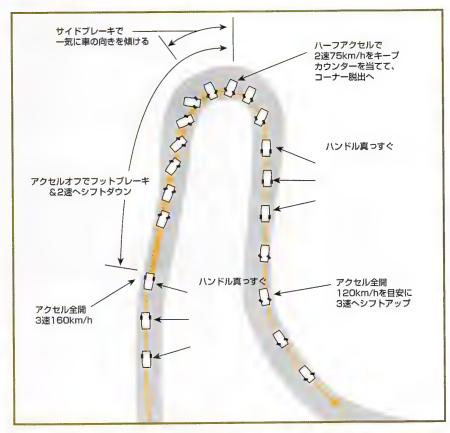
A区間は、スタートしてからすぐに訪れる、ゆったりした右から左へ続く逆S字コーナー。

ここの攻略ポイントは、後半の左コーナーをいかに高い速度で走り抜けるか。それが可能になるか否かは、その手前の右コーナーのライン取りに大きく関係している。

できればこの区間は、アクセル全開のままで走り切ってしまいたいところ。強引に切り込むことで発生する、テールスライドの抵抗のみで速度を調整して走り抜けていくのだ。

最初の右コーナーは、前半でアウト側からグリップ走行で徐々にインへ切り込む。そして、後半からは強引に切り込んでインのダート部分に入り、ドリフト走行へ。ドリフトで向きを深めたら、切り返し部分の直線に向きを合わせる。その後、直線手前でカウンターを当てて、グリップさせよう。直線に出たら右端から左コーナーへダートのインへグリップ走行で切り込んでいく。インを突いたらグリップ走行のままラインを膨らませていき、加速へ転じよう！

グリップさせて左コーナーへ。大きな弧で走り、120キロ以上を維持しよう！

後半はドリフト走行にして、インをキープしつつ速度を調整し、切り返し部分へ。

右コーナーの前半は、グリップを失わないように少しずつインへ寄っていくこと。

中級コースでの走り込みを糧に……：中級コースでは、S字コーナーでのグリップ走行とドリフト走行の使い分け、ヘアピンコーナーでのフットブレーキによる減速の方法、車の向きを一気に変えることができるサイドブレーキによる減速方法……と、さまざまなテクニックを習得できる。今後待ち構えている難しいコースに対応するためにも、しっかり走り込もう！

B区間は、3速アクセル全開で160キロまで加速してきたところでぶつかる、キツいヘアピンコーナー部分。

ここでは、まず進入速度に合わせるために、路上にある2本線の2本目辺りからフットブレーキで減速を始める。それと同時に2速に落とし、右へ切り込んで車を横向きにしよう。

車の向きが徐々に深くなってきたら、サイドブレーキを使って短時間で向きをもっと深めていく。そのときの向きは、コースに対して90度以上だ。90度以上にする意味は、コーナー出口で外側に膨らませない力を作るためである。サイドブレーキを引く時間は、1秒ぐらいでいいだろう。

その後は、クリッピングポイントを通過する前辺りからカウンターを当てて、車の向きを出口の直線の向きに合わせていく。アクセルを踏み込みつつ、ラインをインからアウトへ移していこう。無事ヘアピンコーナーを抜けたら、次のゆるい左コーナーのインへラインを移し、3速へシフトアップだ。

すぐにカウンターを当てて、車を直進状態に。その後の加速を重視しよう！

車の向きをさらに深めるために、サイドブレーキを使用！ 向きはこんな感じだ。

路上の白線が見えたら準備！ 白線の上から減速を開始し、インへ切り込もう。

第2回 アルカディアカップ ヴィッツレース 中級コース

TAITO ＋ ARCADIA INFORMATION

「いかに高い速度を維持するか」という楽しみがある中級コースが、第2回アルカディアカップの舞台。このコースを、唯一のクラス「D」車である「ヴィッツ」で走ることとなる。イベントの実施期間は、2月15日～28日。エントリーキーをゲットして、ぜひ参加しよう！

イベントレース参加までの流れ

期間内に指定車種のキーを使ってプレイすると、モードセレクト可能。

参加する場合は、イベントレース詳細が表示された後に「YES」を選ぶ。

その後イベントレースのルールが表示されるので、頭にたたき込もう。

プレイ後のリザルト画面で、「イベントモード登録成功」と出ればOK。

イベントレースのルール

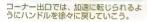
- ●ネットワークに接続された店舗から参加可能。
- ●参加するためには、「ヴィッツ」のキーが必要。
- ●チャレンジできるのは開催期間中に1回のみ！
- ●プレイ中にレースを止めた場合は、失格と記録される。
- ●開催期間は、2003年2月15日～28日。

アルカディアカップ結果について：アルカディアカップの結果は、集計された翌月末に発売される本誌と、バトルギアネットに掲載される予定。レース結果以外にも、名誉ある全国トップに輝いたプレイヤーの"勝利者インタビュー"なども掲載する予定だ。「ここが勝因だった！」とか、「1発勝負で勝つ秘けつ」といったコメントをもらえればと思っている。

中級コースも、いよいよ後半に突入！ C区間は、ゆるく長い右コーナー。道路の両側に桜の木が何本も植えられているのが印象的な部分だ。

ここの抜け方は、アクセル全開のままインを走り抜けていくというもの。しかも160キロ以上で抜けることができるのだが、これがまた難しい！ できるだけ大きなライン弧で走ればいいのだが、コーナーが長いので、感覚的にはインキープだ。

そのインには、コーナー手前の左端から切り込んでいく。このとき、ハンドルの切り過ぎに注意して、減速を極力抑えるようにすることが重要だ。

インを突いたら、後半までグリップ走行でインをキープし続けていく。このとき、インの溝部分に右タイヤを落とすようにして、インキープをしよう(それだけインに寄るということ)。

コーナー後半では、減速を抑えるためにも、そして加速に転じるためにも、徐々にハンドルを戻していき、インから離れて車を直進状態にしていこう。

インに向かって直進する感じで寄っていく。そして長いインキープの時間へ！

インに寄り過ぎると、当然ガードレースに接触してしまう。細心の注意を！

コーナー出口では、加速に転じられるようにハンドルを徐々に戻していこう。

タイトーステーション溝の口
住　　所：神奈川県川崎市高津区溝の口1－118
電話番号：044－844－7252
営業時間：10：00～24：00
アクセス：溝の口駅から徒歩1分（みずほ銀行横）

■フロアスタッフの井本さんより
『バトルギア3』は、4台通信と2台通信の計6台を設置しています。当店ではロケテストのときから『バトルギア3』を置いていることもあって、車好きな方が多く見えられますね。アフター5となる夕方～夜が、特に盛り上がっていますよ。

「バトルギア3」設置店舗募集！：本コーナーでは「バトルギア3」設置店舗の情報を募集しています。店舗名、住所、連絡先(TEL、FAX、E-mail)、担当者のお名前、セールスポイント(設置環境、イベント情報、独自の盛り上げ方など)を書いて、編集部までぜひお送りください。あて先については、201ページの募集記事を参照願います。

コース最後のD区間は、左コーナー→少しキツい右コーナーというS字コーナー。この部分は、後半の右コーナーが少々キツいので、フットブレーキを使って速度を調整して抜けていくという方法を取るといい。

まずは最初の左コーナーだが、ここはアウトからインのダートに入り込んで、グリップは気にせず、そのままアウトインアウトのラインで突っ切る。インを突いたときに、フットブレーキを踏んで減速を開始し、ギアを2速に落としていこう。

左コーナーのインを突いたらアウトに膨らんでいくが、その先に少々キツい右コーナーが待ち受ける。ここで右に切り込むと、オーバースピードで曲がり切れないので、フットブレーキを継続しながら、やや強引に右にハンドルを切り込んでドリフト走行に持ち込もう。うまく速度を調整して、インをキープできるラインへ乗せていくのだ。

右コーナーの後半では、ハンドルの戻し方に注意しながらアウトに膨らんでいく。そのまま直線へ抜けていけ！

インのガードレールをなめるようにしてキープし、メインの直線へ抜けていこう！

左コーナーを抜けたら、右へ切り返してドリフト状態へ。少々ぶつかってもOKだ。

ダートを気にせずインに突っ込む。それと同時にフットブレーキ＆シフトダウン！

ミウと松桐坊主のバトルギアの穴(フシ)

み：松さん、つ、ついに完走できました！

松：うんうん、よう頑張ったと言いたいが、まだまだこれからが大変じゃ。よく見てみろ！　同じヴィッツの中での順位が500位ではないか。もう少し速く走ってくれないと計画が……（ぶつぶつ）。

み：なにか言いましたか？

松：いいや何でもない。これから順位を上げるための秘策を与えよう。……とその前に、エントリキーを使ってタイムアタックモードを選ぶと、ゴーストが選択できるのは皆さんご存知だと思うが、このとき選んだゴーストによって、リザルト画面に出てくる順位表示が変化していることは知っているかな？　例えば「おまかせ」を選ぶとそのコースを完走したすべての車を対象とした順位が出るが、「最速ゴースト」、「全国」、「同車種」を選ぶと、全国の同じ車の中での順位が表示されるのだ。

み：また一人でぶつぶつと……。

松：せっかくだから「バトルギア3」の隠れた魅力をだな、全国の皆さんに伝えたくてだな。まあそれはさておき、みうの順位を上げる秘策だったな。それはだな、ブレーキを踏み過ぎなのだよ。

み：だって松さん、ちゃんと減速しろって言ったじゃないですか！　なのに……（涙）。

松：ええい！　物には限度があるんじゃ！　そんなハエが止まるくらい減速してどうする！　速いドライバーは、必要以上減速しないものなのだ。特に排気量の低い車は減速し過ぎると加速も遅いから、それだけでタイムロスなのだ。

み：わ、分かりました！

数日後……

み：やりました！　200位以内に入りました！

松：長かった。ようやく我が計画が始まるぞ、みう。早速だが、この衣装に着替えるのだ！　そして、バトガールとして全国巡業の旅に出かけるぞ。さっさと準備せ……ガツン！

み：ふう、やらないってば（笑）。そんなわけで、私でも走れる「バトルギア3」をこれからもよろしくお願いしますネ♪

プロドライバーみう 完全育成計画 最終章

やりました〜！立派なプロドライバーにみうはなりました〜！
うっへへ〜
じゃ、早速これ着て巡業だ〜♪
と、ゆーわけでこれからもBG3をよろしくね〜！

次号予告：次号は、いよいよ第1回アルカディアカップの結果発表。NSXを使って行なわれた、このイベントレース……果たしてどのプレイヤーが第1位に輝くのか？　そして、恒例のコース攻略では、今まで攻略してきたコースよりも難度がグンと高い「上級コース」を取り上げていく。次号も絶対に見逃すな！

攻略スタート！ 難敵に負けない"ケツイ"を！

既に巷のゲーセンでは稼働を始めている本作。今回はシステム面のおさらいと、1面のステージ攻略を中心に進めていこう。

ケツイ 絆地獄たち

■メーカー：ケイブ／AMI
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発 売 日：2003年1月21日(稼働中)
■使用基板：オリジナル基板

2面の終盤辺りから難度が跳ね上がるため、ヌルめのシューティングに飽きた人にはピッタリ。腰を据えて攻略に取り組めるぞ！

Text：善之字元帥

まずはここから！ 後悔しない機体選び

選択できる機体は2種類だけだが、どちらを選ぶかで難度は大きく変わってくる。

プレイヤーが選択できるのは、2種類の戦闘ヘリ。具体的には、ワイドショットでスピードの遅いタイプAと、ストレートショットでスピードの速いタイプBだ。性能はどちらも一長一短だが、初心者にオススメしたいのはズバリ、タイプA。本作では高速で迫ってくるザコ敵が非常に多いので、敵の攻撃パターンを覚えないうちにタイプBを選ぶと、画面端に追い込まれたときに逆サイドへ切り返すことができないのだ。ゲーム性を理解するためにも、まずはタイプAから始めよう。

タイプAはワイドショットが強力。画面端に追い込まれにくく、初心者向きだ。

タイプBは敵の配置を覚えてからが本領発揮。後半伸びてくる機体といえる。

ここがポイント!!

タイプBの攻撃力は魅力的だが、最初はやっぱりタイプAだぜ。乗り換えるのは慣れてからでも遅くないからな！

武装の使い分けを覚えよう

武装1 ショット

長所 Cボタンを押せば「即座に」フルオートで連射可能。攻撃範囲が広いため、大量のザコを一度に倒したいときに有効な武器といえる。

短所 攻撃力が低く、中型機やボスを相手にするには不向き。また、ショットで倒した敵には倍率(後述)が掛からないので、スコアも低くなる。

武装2 ロックショット

長所 4つのマーカーを1カ所に集中したときの攻撃力がすさまじい。一度ロックすれば、Aボタンを離すかロックした敵を倒すまで自動攻撃できる。

短所 攻撃範囲が狭い上に、Aボタンを押してからロックショットが出るまで時間が掛かる。ロック中は自機の移動速度が低下する点も短所といえる。

武装3 ボム

長所 Bボタンを押した瞬間から無敵になるので、緊急回避に使える。ロックショット使用中のボムは自機がロックしている敵に集中し、攻撃力が増加。

短所 使用回数に制限がある(初期状態は3回)。使用回数はボムアイテムを回収すれば増えるが、1ステージ当たり約1個程度しか出現しない。

すぐに終わっちゃうのはヤダ!! 生き残るための基礎知識

先に進むために最大のポイントとなるのが、3種類の武器の使い分け。きっちり覚えよう。

ショットとロックショットの使い分けは、初心者にとって理解しにくい要素だ。ロックショットの方が強力なことは分かっているんだけど、実際はどこで使ったらいいのか分からない……という人も多いのではないだろうか？ そこで、始めのうちは「攻撃の基本はショット」と覚えてしまおう。ロックショットは画面中のすべてのザコを倒した後、耐久力の高い敵だけが残ったときに使うもの、くらいに考えておけばいい。

また、忘れてはいけないのがボムの存在。使用回数に制限はあるが、使った瞬間から自機が無敵になるので、使わずに死ぬのはもったいないぞ。

ここがポイント!!

新兵の死因ナンバーワンは、ロックショットの使い過ぎだ。極端な話、2面終盤まではショットだけでも生き残れる。無理は禁物だぞ！

エクステンドについて

タイトル画面にも表示されているが、本作ではスコアが2千万と4千500万を突破したときに残機が1機ずつ増える(これをエクステンドと呼ぶ)。恐らく、普通にプレイしていると、最初のエクステンドは3面の中盤でできるハズ。そこまで頑張れ！

特にスコアを稼がなかった場合、この辺りで2千万を超えることが多いだろう。

ゲー事典 ボムの使い分け：ロックボム(ロックショット使用中のボム)は威力が高いが、とっさに使うことができない。そこで、ボスの難しい攻撃への決め撃ちボムとして使っていこう。あらかじめ使いどころさえ分かっていれば、とても頼りになる。もちろん、使う際にはボスの「弱点」をきちんとロックしておくこと。

ちょっと上級者向け？

スコアを稼ぐには？

その全ぼうを徹底解説。発売版で仕様が若干変更されているので、前号を読んだ人も要チェック！

スコア計算公式は、敵をショットで倒したかロックショットで倒したかで大幅に異なる。ショットの場合は敵の基本点がそのまま加算されるのに対し、ロックショットの場合は基本点×倍率が加算される。スコアを稼ぐのなら、基本点の高い敵はできるだけロックショットで倒した方がいいのだ。

一方、倍率とは画面左上に表示されている数値のこと。これにはステージ道中用の倍率とボス戦用の倍率が設定されているのだ。詳しくは下図を参照してほしい。また、倍率は敵を倒したときに出現する「倍率チップ」を回収することで加算される。ただし、いくつかの要因によって減算されることもあるので、その法則についてもきちんと理解しておきたい。

スコア稼ぎ・三つの重要知識

知識1 倍率はどうすると増減するのか？

ロックショットで敵を倒すと、倍率は減っていく。

倍率は倍率チップを回収すると加算される。基本的に、近距離の敵をショットで倒すと大きなチップが出ることを覚えておこう。逆に、減算されるのはロックショットで敵を倒したとき。倒した敵の種類により、全体の1／30～1／10が減算される（ザコは減算値が少なく、ボス系は大きい）。また、ミスすると倍率全体の約1／4が減算される。

知識2 高倍率のチップを連続して出す方法

ショットで敵を倒し、高倍率のチップをセットしよう。

タイマーの有効時間中は、ロックショットを使え！

敵をショットで倒すと倍率チップが出現し、出現したチップがそのまま倍率チッププレートに設定される（攻略文中では、これを「チップをセットする」と表記）。ここで重要なのが、プレートと同時に設定される倍率タイマー。タイマーが残っている間は、ロックショットで敵を倒すと、現在表示されている倍率チッププレートと同じチップが出現するのだ（ショットと異なり、ロックショットで出現するチップの大きさは敵との距離には影響されない）。この知識を活用すれば、一度に何十枚もの高倍率チップを集めることができるぞ。

知識3 ボス戦での倍率は少し特殊

ボス戦での倍率は、制限時間のようなものと考えよう。

ボス戦での倍率は知識1～2と異なり、ステージ道中でためてきた倍率累計カウンタがそのまま倍率として適用される。ただし、ボス戦で倍率が加算されることは少なく、逆に時間の経過とロックショットによるパーツ破壊によって減算される。ボスによっては、パーツ破壊点を無視して速攻でクリアした方がスコアが高くなることも……。

画面上部のインフォメーションについて

倍率累計カウンタ

ボス戦で適用される倍率。ボス到達までに回収した倍率チップの累計が表示される。自機のミスを除けば、ステージ道中でこの倍率が減ることは無い。

倍率カウンタ

ステージ道中で適用される倍率。倍率チップを回収すると加算され、ロックショットで敵を倒したときと、自機のミスで減る。

倍率チッププレート

ロックショットで敵を倒したときに出る倍率チップの種類。倍率タイマーが0のとき、ショットで敵を倒すと設定され、タイマーが再び0になるまで有効。

倍率タイマー

倍率チッププレートの有効時間。このタイマーはショットかロックショットで敵を倒すと増加するが、数値が0になると倍率チッププレートが1に戻ってしまう。

スコア稼ぎを実践してみよう

本作のスコアシステムは複雑なので、理屈だけ並べても今一つ理解しにくい。そこで、具体的なスコア稼ぎの手順を写真で紹介してみた。左の連続写真を1サイクルとして、これを繰り返しつつ稼いでいくものと考えれば分かりやすいのでは？　P75の1面稼ぎパターンも合わせて参考にしてほしい。

ザコになるべく接近し、Aボタンのショットで倒す。ボタンは押しっ放しで。

ロックショットが発動したら、倍率タイマーを見ながらできるだけ多くのザコを倒そう。

タイマーが切れる直前にAボタンから指を離し、1サイクル終了。再び写真1に戻る……。

ここがポイント!!

難しく考えないで、少しショットを撃つ→長めにロックショットを撃つ……というサイクルを繰り返すだけでもそこそこ稼げるよ　細かい計算システムは後からゆっくり覚えてもOKだしね！

エクステンドについて

ステージクリア時に加算されるボーナス点は、

倍率累計値×
（（残機×500）＋
（残ボム数×50））

という公式で計算されている。このボーナスはかなり大きく、きちんと稼げば1面だけでも250万を軽く超える。ボス戦で倍率累計値を減らしてしまうと大損してしまうので注意しよう。

残機も重要な要素。エクステンドすればクリアボーナスも跳ね上がる!!

ゲー事典 **倍率タイマーの増加について：** 倍率タイマーの増加量は、敵を倒したときの状況によってまちまち。実はタイマー減少中にロックショットで敵を倒したときにも少しずつ増加しているのだが、結局のところタイマーの減少量には追い付かないので、見掛け上、「タイマーの減りが遅くなったように」見えるのだ。

STAGE 1 ミスを防ごう

ステージ攻略 〜初級編〜

まだ1面なので簡単……と言いたいところだが、所々に難所も控えている。ミスしやすいポイントを覚えておくこと。

1面は高層ビルが建ち並ぶ冠水都市地帯。道中で注意したいのは、いくつかの建物の上に設置されている砲台「アドルグ」だ。この敵は耐久力が高く、弾幕も厳しいので、できるだけ出現位置を覚えてロックショットで破壊しよう。

一方、中ボスやボスはさほど強くない。距離を取って弾避けしていれば、初プレイでも何とか倒せるだろう。

敵の特徴と基本点

ストーム
いたるところに出現するザコヘリ。単体で出現することはなく、編隊を組んで自機に突進してくる。
基本点　160点

スサム
破壊するとパワーアップアイテムを出す、いわゆるアイテムキャリア。ときどき3ウェイ弾をばら撒く。
基本点　110点

シルバーホエール
砲台からの狙い弾→本体からの7ウェイという順番で攻撃してくる。初心者は距離を取って戦った方がいい。
基本点　砲台110点×4　本体230点

バッファー
1段階目は左右の砲台から単発弾で、2段階目は本体から5ウェイで攻撃してくる。必ずロックショットで倒そう。
基本点　1段階目250点 2段階目520点

アルマジロ
最も一般的なザコ戦車で、耐久力は低い。道路上をゆっくり移動しながら、ときおり単発で弾を撃ってくる。
基本点　砲塔80点　土台60点

ティガー
単発弾を撃つ固定砲台。もちろん移動能力は無い。密着してショットで撃ち、高倍率のチップをセットしよう。
基本点　砲塔80点　土台80点

メガテリウム
2連発の狙い弾を撃ってくるが、それほど脅威では無い。小型車両にしては基本点が高めなことにも注目。
基本点　砲塔160点　土台160点

クーン
比較的耐久力の高い中型戦車。本体上部に6連装の開閉砲台が装備されており、そこから狙い弾を撃ってくる。
基本点　330点

アドルグ
建物の上に設置され、大量の狙い弾をばら撒いてくる強敵。出現する場所によって点数が異なるのが特徴だ。
基本点　180~320点

ライノス
中ボス直後に出現する大型戦車で、攻撃のバリエーションが豊富。2段階目はロックショットで倒したい。
基本点　1段階目130点 2段階目890点

シーホース
ステージ中ボス。本体からは5~7ウェイの弾幕、ポッドからは水平方向に射撃するビットを射出する。
基本点　ポッド各1680点 本体2840点

ブルフロッグ
ステージボスの超大型ヘリ。数々のトリッキーな兵器を内蔵している。
基本点　1段階目200点 2段階目500点 ポッド各200点 機銃各130点

FINISH

START

1 シルバーホエール×2

2機連続でシルバーホエールが出現。どちらも接近して倒し、5倍の倍率チップを獲得したいところだが、本体からの7ウェイ弾が危険。自信がなければ遠距離から撃ち込もう。

2 ザコラッシュ地帯

この地帯で出現するザコの弾はすべて自機を狙っている。ロックショットだけで進んでも比較的弾避けしやすいので、スコア稼ぎにチャレンジしてみるのもいいだろう。

3 中ボス戦

中ボス戦では、ボス本体からの高速7ウェイが怖い。この7ウェイは中央の弾が自機を狙っているので、画面一番下に構えて弾道を見切るのが安全だ（左右のビットからの弾にも当たらない）。なお、ポッドは破壊することもできるが、始めのうちは無視して本体だけを狙えばいい。

本体に近寄ると高速7ウェイを避け切れない。画面一番下に構えて、7ウェイの中央の弾を見切れ！

左右のポッドから射出されるビットも弾を撃ってくるが……画面一番下に居れば届かない。

4 中ボスを速く倒すと……

この場面でのバッファーは、中ボスを素早く倒せばその分たくさん出現する（最高は3機か？）。基本点の高い敵だけに、なるべく多くを出現させたいところだ。

5 アドルグに要注意

耐久力の高いアドルグが連続で出現する場面。この砲台を撃ち漏らすと背後から攻撃されることになり、危険だ。中でも、写真の1基は撃ち漏らしやすいので注意すること

6 ボス戦

1次形態

1次形態には計六つのパーツ（ポッド×4、機銃×2）があるが、これらの破壊に固執する必要はない。要は本体の残りHPが65%を切れば2次形態へと移行するので、すべてのロックを本体に集中させよう。

1次形態の攻撃は、どれも見てから避けられる攻撃ばかりだ。

基本的にパーツは無視して本体だけをロックすればいい。

2次形態

2次形態では、ボスが射出するビットが少々手強い。このビットは破壊可能だが、次から次へと出現するので壊しても無駄（スコアも0点）。ビットからの弾は避けに徹して、本体に集中砲火を浴びせよう。

本体をロックしつつビットの弾を避けるのが意外にキツい。

ビットはときどき突進してくるので、警戒しておくこと。

ゲー事典 チップの出現数：敵が放出するチップの個数はキャラごとに決まっており、その出現数は倒し方によって変化する。具体的には、ショットで倒すよりも、ロックショットで倒した方が出現数が多い。これは、「ロックショットで倒した敵は、倒した後の爆風からも倍率チップが出現する」という法則があるからだ（ただし、ボスなど一部の敵には例外あり）。

ステージ攻略
～上級編～

STAGE 1
1面クリア時1300万オーバーを狙え!

ここでは、1面の稼ぎパターンを連続写真で紹介。5倍チップをザクザク回収するのはまさに圧巻。ギャラリーも大興奮かも?

※：このページではロックショットをLSと表記しています。

道中の稼ぎパターンで注目してほしいのは、①どの敵で倍率タイマーをセットするか？②どこまでロックショットで引っ張れるか？という2点。特に、ロックショットで敵を撃っている最中は、あまり倍率タイマーを凝視できない（チラッと見る程度）ので、ロックショットを撃ち止めるタイミングは体感的に覚えていただきたい。

また、ボス戦については、現在のところパーツを一つずつ破壊するよりも、本体だけを即座に破壊した方がスコアが高くなるという統計が出ている。これは、パーツ破壊の加点では、累計倍率低下による（相対的）減点をカバーし切れないことが原因だろう。

ボス戦は小細工せず、即座に破壊した方がスコアが高くなるようだ。

START

1 右端から出る戦車でタイマーをセット。画面左上まで一気にLSで流す。

2 ヘリを引き付けてタイマーをセット。ス[illegible]（中型戦車）までLSで撃つ。

3 左からの戦車編隊は、少し引き付けてから一気に倒してしまおう。

4 今度は右上から戦車編隊。引き付けて倒せばスサムまで5倍維持が可能。

5 シルバーホエールは1段階目をショットで、2段階目をLSで倒すといい。

6 ここは砲台を反時計回りに回り込んでザコヘリでタイマーをセットし、

7 砲台と左右のパーツを壊したら、左端の戦車までLSの流し撃ち。

8 タイマーが切れたら中央へ。突っ込んでくるヘリでタイマーをセット。

9 一気に左上へ。左上からの戦車でいったんタイマーをセットし直す。

10 LSで左上→右下へと流し撃ちした辺りで、中ボスがハッチから登場。

11 中ボス戦はまず、左のポッドにすべてのロックを集中させ、破壊する。

12 右のポッドは無視して、本体のHPをギリギリまでLSで削ったら……、

13 地上に居る戦車でタイマーをセット、倍率維持時間中にLSで本体を倒す。

14 すかさず画面右上へ。戦車でタイマーをセットし、付近の敵をLSで破壊。

15 大型戦車は直前に出現するザコヘリでタイマーをセットし直して倒す。

16 左端の戦車でタイマーをセット、画面右方向に切り返す。弾幕がキツイ。

17 ここは、大通りを走行している戦車を少し残しておくのがポイント。

18 残しておいた戦車でタイマーをセット。右上のハッフスーをLSで撃つ。

19 この砲台を倍率タイマー維持中に倒すのは難しい。普通にLSで倒そう。

20 ザコヘリでタイマーをセットすれば、砲台を5倍維持中に倒すのは楽勝だ。

21 20と似た配置。ザコヘリでタイマーをセットし、バッファーはLSで。

22 ここも5倍維持中に倒すのは無理？砲台は二つともLSで倒すといい。

23 二つの砲台を倒したら、画面左上の戦車を撃ってタイマーをセット。

24 LSを撃ちながら右へ。中型機を倒したらタイマーをセットし直し……

25 今度は左へ。撃ち漏らした戦車をLSで一掃したら、ボス戦へと突入！

FINISH

ゲー事典 **0点の敵からチップを出す方法**：倍率タイマー持続時間中にロックショットで倒した敵は、その基本点がたとえ0点であっても、必ず倍率チップを出す（ただし、倒したときに爆風が出現する敵に限る）。この知識を応用すれば、1面中ボスのポッドから投下されたビットなどから倍率チップを回収することも可能。稼ぎに活用してみよう。

先行ステージ攻略

STAGE2 ロックショットの多用厳禁!!

2面の攻略は次号で詳しく行なう予定だが、自力で先に進みたい人のために、ステージのポイントを紹介。参考にしてくれ！

2面から先のステージでは、耐久力の高い中型機とザコ敵が「ほぼ同時に」出現する場面が一気に増える。こういった場面で中型機にロックしてしまうと、ザコの数を減らせないまま画面端に追い込まれてミスしやすい（特にタイプB）。ロックショットを使う場合は、先に画面中のザコをショットで処理してからにすること。

また、注意すべきは道中だけではない。中ボスやボスは1面よりはるかに強くなっているので油断禁物だ。未知のボスと戦うときの最重要兵器は、やはりボム。ボムは後生大事に取っておいても意味が無い。「ヘボ将棋、王より飛車を可愛がり……」にならぬよう、思い切って使うことも重要だぞ！

ロックショットばかり使っていると、あっさり追い込まれる。まずはショットで戦おう。

Check 1 “ドルフィン”は危険！

2面道中で最強の空中物が、白い中型ヘリのドルフィンだ。この敵は非常に耐久力が高く、画面中央付近に陣取って「自機を狙わない」2連弾をばら撒く。しかも、出現時にザコヘリを伴うことが多いからタチが悪い。対処法は、出現位置を覚えてロックショットで即座に破壊するか、先に周囲のザコを処理してから対決するかの二つに一つだが、初心者はこの敵を見たらボムを押す準備をしておいた方がいいかも。

特に[illegible]所。ボムを決め[illegible]てもいいかも。

即座に破壊すべきか、先にザコを倒すべきか

Check 2 中ボス後はショット重視で

ロックショット中心だと、高速ザコに体当たりされやすい。

中ボスの攻撃は弾密度が高く、細かい避けが必要になる。

2面の中ボスは2両編成の特殊戦車。攻撃はかなりの弾幕密度だが、画面の一番下で粘りつつロックショットで撃ち込んでいれば何とか倒せる。だが、倒しても油断してはダメ。中ボスの爆風の中からザコが現れ、すぐさま後半戦が始まるのだ。後半戦のポイントは、なるべくショットを中心に戦うこと。特に、高速で突進してくるザコヘリ編隊には、ロックショットで戦うと体当たりされやすく、危険だ！

Check 3 ステージボスの要注意攻撃

2面ボスは、初心者にとって最初の壁になる。中でも難しいのは、下の写真に示した二つの攻撃だ。まず、右写真の攻撃は射撃角度が広いので、あらかじめ自機を画面端に寄せておくといい（このとき、ロックショット使用中のスピードだと逃げ切れない！）。一方、左写真の攻撃は、主砲から撃ち出された茶色の大型弾が分裂してこの形状になる。大型弾に近距離で分裂されないよう、離れた位置に構えておこう。

実は、この弾幕には死角がある。詳しくは次号で紹介しよう。

主砲が扇状の弾を連射。Aタイプだと逃げ切るのがキツい。

『ケツイ 絆地獄たち』スコアトライアル開催決定！

バリバリやり込んで応募してくれ！

参加者全員に作って遊べるカタログをプレゼント！

ケツイスコアトライアル概要

■基本ルール
工場出荷設定（デフォルト）、一人プレイ、点数優先で集計をします。同点数の場合は、面数の高い方に高い順位が与えられます。複数応募された方はスコアの高いものが優先されます。

■集計締切
平成15年4月20日当日消印有効

■集計方法
応募用紙（141% B5→B4拡大コピー）に必要事項を記入して下記のあて先まで送ってください（お店の人の確認印が無いものは無効となります）。

■あて先
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル7F
アルカディア編集部「ケツイスコトラ」係

■各種賞
トータルスコア一位、タイプ別スコア上位三位のほか11位、22位などのぞろ目賞、参加賞など様々な賞が用意されています。

ケツイ 絆地獄たち スコアトライアル 申請用紙

スコア（右詰めで記入）

機体タイプ＿＿＿＿＿＿ ステージ数＿＿＿＿＿＿

スコアネーム

ゲームセンター記入欄
（必ずお店の責任者の方が記入してください。
印が無いと無効になります）

店名＿＿＿＿＿＿＿＿
住所＿＿＿＿＿＿＿＿
電話＿＿＿＿＿＿＿＿
責任者名＿＿＿＿＿＿ 上記スコアを記録したことを証明します 印

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		才	男・女	
生年月日	19 年 月 日	電話番号		
住所	〒 - 都道府県 市区郡			
Eメールアドレス				

頭文字D Arcade Stage Ver.2

超上級 II

目標クリアタイム（※編集部独自に設定）
下り：2'55"00
逆走：3'00"00

　コースの幅が非常に狭く、つづら折れのヘアピンコーナーがいくつも連続する「いろは坂」。最高速度150キロ前後、ヘアピンのコーナリングでは60キロ前後まで減速と、マシンの速度が大きく変化し、ギアチェンジの回数もほかのコースと比べて格段に多くなっている。まさに、超上級レベルにふさわしいコースといえよう。

　このコースは、スタート地点からゴール地点まで四つの区間に分けられ、右のマップを見ても分かる通り、ヘアピンが続く第2、第3区間が最も難しく、タイム短縮にも大きく影響する区間となっている。第3区間では、原作で小柏カイが見せた走法が、タイム短縮のための大きなカギとなるぞ！

頭文字D Arcade Stage Ver.2
■メーカー：セガ・ロッソ/セガ
■ジャンル：レース
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ+ギア
■発 売 日：2002年12月上旬（稼働中）
■使用基板：NAOMI2

つづら折れのヘアピンコーナーが連続するコース、日光いろは坂。『頭文字D ～3rd movie～』の舞台にもなったこのコースを、今回は攻略する。原作ファンを魅了した、インのインを走るという奇抜な走法……その走りをものにせよ！

Text：キャサ夫

Ver.2 ここもCHECK パーツチェンジについて

このゲームでは、新規でカードを作成した場合、使用車[illegible]

プレイ終了後のポイント加算時に、パー[illegible]

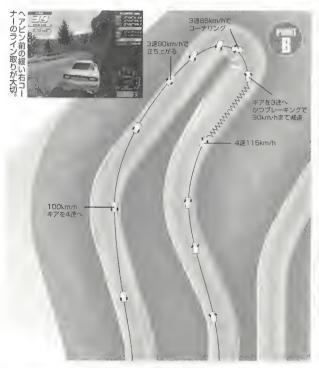
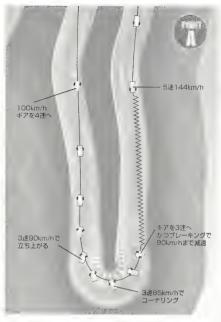
プロジェクトK Ver.2
キャサ夫のインプレッション

　皆さん、インターネットランキングに積極的に参加してますか？　ランキングを見る限り、前作と違って、『Ver.2』では車種性能の違いが大きくコース攻略に影響している様子。妙義はR32、碓氷はシルエイティなど、原作に沿った車種がどうやら速い模様。しかし、何ゆえ秋名はカプチーノが速いの？　86じゃないの？　ってのが個人的な疑問だったりして……。

D事典 **ATでもシフトダウンが可能**：このゲームでは、AT（オートマティック）を選択した場合でも、シフトダウンが可能となっている。シフトノブを前に倒すと、ギアを一つ下げることができるぞ。峠を走るに当たっては、ギアを使った減速が必要不可欠。AT車によるシフトダウンの練習は、MT車に慣れる第1歩としても初心者にオススメだ。

第1区間　POINT B

第2コーナーとなる第1区間のPOINT B地点。POINT Aからマシンを加速させると、120キロ弱のスピードでこの地点へ進入する形となる。緩い右コーナーの後に、すぐ左ヘアピンコーナーが待っているため、右コーナー部分でイン側に張り付く感じのラインを取って走行することが大切だ。右コーナーの後、直線になったら減速行動を開始。ヘアピン進入時は、ギアを3速までシフトダウンさせると同時に、ブレーキングで90キロまで減速させてからドリフトを開始。POINT Aと同じ要領でコーナリングし、立ち上がりの加速を重視させよう。進入時のライン取りが立ち上がりの加速に大きく影響するので、注意しておくこと。

ヘアピン前の緩い右コーナーのライン取りが大切。

第1区間　POINT A

第1コーナーとなるPOINT A。スタート地点からマシンを加速させ、5速150キロ弱でこのポイントへ突入する。このヘアピンでは、コーナーのはるか手前からブレーキングを開始し、ギアを3速までシフトダウン。90キロまで減速させた状態でドリフトを開始。フロントがしっかりとイン側に向いたらアクセルを踏み込み、85キロでコーナリングしよう。ここは150キロ弱から一気に90キロまで減速させるため、コーナーへの突っ込みが勝負どころ。ブレーキング開始部分とドリフト進入部分をしっかりと把握しておけば、きれいにコーナリングを決められるだろう。

このポイントから、フルブレーキで減速行動を開始。

3速アクセル全開で、立ち上がりの加速を重視しよう。

公道最速伝説モード　超上級コースII「いろは坂」ライバルキャラクターデータ

高橋 啓介

vs 高橋啓介

車　種：RX-7 Type R【FD3S】

小柏 カイ

vs 小柏カイ

車　種：MR2 G-Limited【SW20】

須藤 京一

vs 須藤京一

車　種：LANCER EVOLUTION III GSR【CE9A】

岩城 清次

vs 岩城清次

車　種：LANCER EVOLUTI…

D事典　**ヘッドライトの点灯ON/OFFが可能**：走行中にスタートボタンを押し続けることで、ヘッドライトの点灯ON/OFFが選択可能なのは知っているだろうか。ヘッドライトをOFFの状態にすると、画面左下のレーダーからにマシンの位置が映らなくなるため、対戦プレイ時に原作で藤原拓海が使ったような"ブラインドアタック"を仕掛けられるぞ!

第2区間　POINT A

つづら折れのヘアピンコーナー地帯の開始地点ともいえるポイントが、この第2区間**POINT A**。最初の右ヘアピンには、4速125キロ前後まで加速させた状態で進入。コースが緩く左に折れてからヘアピンへ進入するため、しっかりとしたラインを取ることが大切だ。うまくラインに乗せたら、ギアを3速へシフトダウンさせ、ブレーキング開始。80キロまで減速させ、75キロ前後で右ヘアピンを曲がる。立ち上がり100キロまで加速したら、ギアを4速へ。左ヘアピンはブレーキングのみの減速でコーナリングしよう。

最初のヘアピンは突っ込み勝負！ラインを極力アウトに取ろう。

第2区間　POINT B

数あるヘアピンの中で、Rが大きめになっているPOINT B地点。このような作りになっているヘアピンは、ブレーキングのみの減速でドリフトを開始させ、コーナリングしていくのが常とう手段。ただし、コーナー進入時の速度とコーナリング時の速度によっては、ギアを3速にシフトダウンさせた方が加速がいいので覚えておこう。

95キロまでブレーキング。90キロでコーナリングできれば、ギアは4速維持で問題無い。

ID事典 「Ver.2 でも強いぞ香港！」香港でも「頭文字D」は大人気の様子。前作のインターネットランキングで上位に入っていた香港勢は、本作「Ver.2」のインターネットランキングでも上位にくい込んできている。日本国内でも白熱のタイムアタックバトルが展開されているが、インターネットランキングを「日本VS 香港」という構図で見てみるのも面白いかも知れない。

第4区間 POINT A

ヘアピンがS字のように連続している、第4区間のPOINT A。ここは最初のヘアピンへの進入が肝。始めは緩い左コーナーで視界が悪く、突如右ヘアピンコーナーが現れる感じになるので注意しておこう。二つ目のヘアピンは、加速させながらコーナリングする形が理想的といえる。

二つ目のヘアピンはアクセル調整で切り返し、ドリフトでコーナリング。

第4区間 POINT B

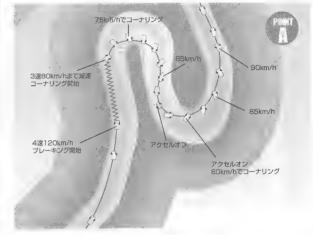
いろは坂の終盤となるPOINT Bは、連続する五つのヘアピン。一、二、四つ目のヘアピンはRがキツいため、ブレーキング＆ギアを3速にシフトダウンし、確実に減速をしてからコーナリングしよう。三、五つ目のヘアピンでは、ヘアピン手前の直線部分で4速100キロ強まで加速できるほか、Rも若干緩くなっているため、ブレーキングによる減速は不要。アクセル調整のみのドリフトで速いコーナリングが可能だ。特に五つ目は最終コーナーともいえるので、ややオーバースピード気味のクリアを意識し、ゴールまでの加速を重視しよう。

三つ目のヘアピンには、恐れずに4速で突入しよう。

アクセル調整のみで、ドリフトクリアするのがコツ。

公道最速は誰だ!?

インターネットランキング ～いろは坂編～

2003年1/16現在

いろは坂・逆走・晴れ・TUNED 総合ランキング

順位	名前	タイム	車種	地元エリア
1	T·K	2'42"883	INTEGRA TYPE R	愛知県
2	パルプンテ	2'44"206	INTEGRA TYPE R	新潟県
3	(○_○)	2'44"458	INTEGRA TYPE R	HONG KONG
4	トラップ	2'45"227	INTEGRA TYPE R	福岡県
5	ジョーーイ	2'45"232	INTEGRA TYPE R	兵庫県
6	アヤカ	2'45"429	INTEGRA TYPE R	愛知県
7	マッシー	2'45"648	INTEGRA TYPE R	群馬県
8	ユイヨーア	2'46"039	INTEGRA TYPE R	東京都
9	マサ	2'46"108	INTEGRA TYPE R	愛知県
10	マックス	2'46"317	INTEGRA TYPE R	山口県

[illegible]の「いろは坂・逆走」も、1～10位まですべて使用車種がインテグラと[illegible]は坂には、インテグラの車種性能がマッチしてい[illegible]

いろは坂・下り・晴れ・TUNED 総合ランキング

順位	名前	タイム	車種	地元エリア
1	イドド	2'34"700	INTEGRA TYPE R	京都府
2	カルラ	2'34"776	INTEGRA TYPE R	埼玉県
3	パルプンテ	2'34"932	INTEGRA TYPE R	新潟県
4	パピンコ	2'35"195	INTEGRA TYPE R	埼玉県
5	ROMA	2'35"308	INTEGRA TYPE R	HONG KONG
6	ルミナ	2'35"492	INTEGRA TYPE R	埼玉県
7	ブンブン	2'35"745	INTEGRA TYPE R	大阪府
8	PJDDJ	2'35"750	INTEGRA TYPE R	HONG KONG
9	ロベルト	2'35"954	INTEGRA TYPE R	埼玉県
10	T·K	2'36"005	INTEGRA TYPE R	愛知県

「いろは坂・下り」のタイムアタックバトルは、1位と2位の差が0.076秒、1位と10位の差が約1.3秒程度と、かなりの混戦模様となっている。そして、[illegible]

©COMPILE 2002

Text：閃屋

ポチッとにゃ～
■メーカー：コンパイル/タイトー
■ジャンル：落ちモノパズル
■操作方法：1レバー+3ボタン
■発 売 日：今春予定
■使用基板：NAOMI

いよいよ開催、ポチにゃ～祭。『祭』と書いてバトルと読むぜ！　かわいいキャラをなめてちゃケガするぞ。

プレイヤーキャラクターとしても、神様がたくさん出てくるポチっとにゃ～。実は、ポチとにゃ～も神様なのだ。しかもアイドル。

魔導師のタマゴ『プリム』は、神様からの誘いを受け、ごほうびの『かぼちゃプリン』のために、

実はこう見えても、プリムは早食いと大食いが得意な、魔導師のタマゴなのだ。かぼちゃプリンにつられて参戦することに。

ポチッとにゃ～STORY

私たちの世界とは別の次元に魔法の国が存在します。
この国の天界にはたくさんの神様が住んでいます。
そして、犬の神様『ポチッ』と、ネコの神様『にゃ～』は、
天界のアイドルだったりするのです。

彼らは千年に一度、天界のトップアイドルの座を賭け、
『ポチッとにゃ～』祭で、どっちが次の千年間、天界の神々から
ちやほやされるかを競います。
そのためには、地上の人の力を借りる必要があります。

魔導師のタマゴ「プリム」は、神様からの誘いを受け、ごほうびの
『かぼちゃプリン』のために、祭こと、『ポチにゃ～バトル』に
参加するのでした。

祭(バトル)に参加するキャラクターたち

登場するキャラクターは、こんな感じ。新しく加わったキャラクターも含めて、カットインとともにあらためて紹介しよう！

舞の名手 **ミスティ**

中性的なキャラクター、ミスティの攻撃は、得意の踊り。ボクって言うけど、女性みたい。

魔物 **パンプキー**

かぼちゃの皮の中から、実はすごく小さな生き物が登場しそうな予感。

魔導師のタマゴ **プリム**

りりしい表情でおじゃまを送り付ける！　主人公だもん!!

山の神 **くまだくん**

山の神様、くまだくん。がっちり鮭をすくい上げて、相手におじゃまをぶちかますぜ！

そう快に勝つために

ここに掲載したカットインをバッチリ決めて、相手におじゃまをどっさり送ろう！　そのための基礎を、次のページにまとめたぞ。

コンパイルの「ポチっとにゃ～」公式ページを知っているかな？　「ポチにゃ～」に関するあらゆる情報が手に入るほか、攻略情報を掲載した「教えて！　ミスティ先生」のコーナーは、一度読んでみよう。すごくわかりやすくて参考になるので、発売直前のこの時期にチェックしておこう。URL　http://www.compile.co.jp/game/arcade/pochinya/

色をなが〜くつなげて発火！ 発売直前にしっかりおさらいをしよう

相手に大量のおじゃまを送るワン

相手に攻撃するためには、同じ色の間に、Cボタンでおりにゃんに変えたブロックを置いて発火させる。つなげ方で攻撃力が変わるのだ。

長くつないで分岐させる

見出しの通り、同じ色を長くつないで分岐（枝分かれ）をたくさん設ければ、攻撃力が高くなる。できるだけ長く、そして分岐をたくさんつなぐ。これがコツ。

強烈な一撃を相手に送りたければ、長〜くつないで消そう。こまごまと送っても、威力は期待できない。

ダンゴにならないように

さっきも言った通り、重要なのは長くつないで分岐させること。同じ色が一つの塊になってしまうと、大きな威力が期待できないので注意したい。

何としても生き残るにゃ〜

敵を制するための基本中の基本、まずは長く生き残る積み方をすること。つまり、危険な積み方は避けるということ。

中央には積まない

フィールドの中央、一番上を良く見ると、ドクロマークがあるのが分かるよね？

ここに積み上がってしまうと、ゲームオーバー。

中央は絶対に開けておく。そうしないと、相手からおじゃまが来たら、ひとたまりもないぞ。

画面端に高く積もう

画面の左か右に、縦長につなげることを実戦してみよう。これで、相手からのおじゃま攻撃が降り注いでも、上の方から消していける。

モードについて

ゲームには、大きく分けて三つのモードがある。それぞれ、積み方の基本事項は上で説明した通り。内容ごとにどんな違いがあるのかは、左の紹介を見てほしい。

ひとりでポチにゃ〜

基本のモードとも言える。CPUを相手に、勝ち進んでいく。「最初から」と、「ステージ3」からを選ぶことができるのだ。

メインストーリーを基に進んでいくモード。濃いメンツを相手に、プリムは勝てるのか？

ふたりでポチにゃ〜

その名の通りの対戦モード。実力が均衡していない人同士でも、最後のせめぎ合いで熱くなれる。

キャラクターを選んだら、即座に積み始めるべし！

ポチにゃ〜アタック

一人でスティックに腕試しができる。おじゃまは降ってこないが、時間との対決となる。高レベルに達するには、一度で大量に消せる腕前が無いとつらい。

初級・上級は、定められたレベルを達成するまで、大量おじゃまを送る消し方をしよう。

アタックの中でも、サバイバルはひたすら生き残りをかけてにゃんを消していくモード。

インプレッション

お待たせしました、いよいよ『ポチにゃ〜』が街中に並ぶ季節がやって参りました。まずは「ストーリーモード」の「最初から」を選んで、にゃんの消し方に慣れるところから始めてみてください。

読者アンケートでも発売前の期待度が高いこのゲーム。間も無く店頭に並ぶので、もう少しだけ待っていてね。お待たせしている間には、ゲームモードの追加だけでなく、グラフィックもパステル調に塗り直されるなど、細かいところまでグレードアップしているぞ。その成果はゲームセンターにて！

EFI Genom Ward

EFI ゲノム研究室

こちらのコースも、2回起こる助け合いイベントで区切っている。救助者は、忘れないように回収しよう。

ポイント1

最初に、通路の左右から出現するチャールズを倒したら、奥に広がる肖像画の掛かった広間へ進む。この広間に入った次の瞬間、右手から現れるカゲオが、すぐ殴ってくるので注意。同じ部屋のカゲオ3体とアステカ2は、体力値の高いアステカ2を先に倒した方が楽に展開できる。

このコースでは、エレベーターに乗り込む際と降りる際、両方とも敵に襲われる。エレベーターのドアが開くときは中央に狙いを定め、2体を同時に倒そう。

広間に入ると、視界がちょっと右に動く。すぐ殴り掛かるカゲオの胸を撃て！

次の4体は、カゲオを放置していいので、先にアステカ2を倒す。

エレベーターを降りる際、中央の2体を同時に倒し、部屋に居る2体を倒す。

すぐさま天井のアシッドの攻撃に備え、銃口を上に向けよう。

天井から降りてくるビーコを倒しながら左の箱のクリスタルコインに撃ち込む。

ポイント2

暗い部屋に入ると最初にテーブルに複数のゾンビが群がっている。こちらに向かってきたら、敵同士が重なった所に散弾を浴びせて倒す。次に足元に現れるカゲオは、飛び掛かられる前に急いで撃ち込んで倒そう。

救急箱でライフアップ

こちらのルートの救急箱は、フレデリック3体の背後の、本棚の上にある。フレデリックを倒してから忘れず回収。

暗くて見えづらい場所に、救急箱が隠れている。まずは3本のメスを撃ち落とすことが先決。

ポイント3

試験管からヒュウが5体も現れる。最初に出現する奴から順次倒していこう。対処が遅れるとジャンプ攻撃してくるが、必ず1体ずつしか飛んでこないので、上空を狙って慎重に迎え撃てば決して難しくはない。ほか、ドアが開いた奥に出現するフレデリックにも注意したい。

試験管から出現するヒュウ5体まず左の前列に現れた奴から片付けていく。

フレデリック一体を倒すと手前にもう1体新手が出現するので備えておくこと。

[illegible]ニターを抱えたアステカ2が登場。まず[illegible]ニターを壊してから1体ずつ撃ち込む。

振り向くとそこには、ヒュウの集団が檻の中から出現する。床に降り立ったところを狙って、手前の敵から弾を浴びせていこう。

[illegible]の陰を現れるフレデリックに備え、この手前でリロードを済ませておく。

まずアステカ2を確実に仕留める。チャールズに撃ちこむのはその後でいい。

最後に引っかかれないために

2回目の死体落としが終わると、ボスが正面からまっしぐらにダイブしながら、ひっかいてくる。この攻撃、画面内での的の移動自体は少ない。しかし、赤いゲージが表示された後に一定時間内で6発ほぼすべてを弱点に命中させなければ、勝ち目は無い。画面中央辺りを狙い定め、サイトが点灯したら最初の1発を慎重に狙って当て、狙いを弱点に合わせて追いかけながら連射する。

まず手にサイトが完成する。突っ込んでくるまでにサイトを狙って正確に撃ち込む。

接近するに従って的は大きくなるが、正確さと素早い連射力が求められる。

移動するツメを捕そくせよ!!

巨大な円形の檻の中で遭遇するボス、FOOL。弱点は両足と両腕の合計4カ所のツメとなる。赤いゲージが表示されたら、ツメを狙って撃ち込むのだが、的が動くので狙いづらい。コツは、小刻みに動きを追わず、弱点の通過する移動範囲に狙いを固定し、弱点が狙いの中に入ったときに連射するとゲージを減らしやすい。特に2回目左へ向かっていくとき、左右に激しく動かすツメは、その移動範囲に狙いを固定して撃ち込む。

2回目に左に向かって移動するときは、追いかけて撃つよりも狙いを固定する

TYPE-0028 BOSS

FOOL

ゲー事典 ボス戦では、難度によって降ってくる死体の数が変動する。前のプレイと比べても、同じ分量とは限らないので、油断せず撃ち込もう。また、ボスは弱点表示が無いときでもダメージを与えられるときがある。特に最後の引っかき攻撃の段階では、サイト表示が無い間もマメに撃ち込んでいれば微量だが体力ゲージが減り、攻撃回数を減らすことができるのだ。

© 2002 KONAMI

新たに出現した新対戦大陸『ファイナル』！　強者だけが挑戦できる新大陸が、最後の決戦の場となるのか!?　そして今回が最後となる新モンスター紹介！　まだまだ冒険は終わらないぜ！

モンスターゲートIII
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：メダルRPG
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2002年12月（稼働中）
■使用基板：—

Text：MOMO

何と『モンスターゲートIII（以下モンゲーIII）』には、第四の対戦大陸が隠されていた！

その大陸の名は『ファイナル』。正にその名に相応しい、超難関大陸なのだ。

大陸面積自体は狭いものの、その内容は非常に濃く、難解だ。領土はワールドとユニオンが混在しており、いずれもハイレベルな攻略を要する領土ばかり。気楽に攻略できる領土は一つもないぞ！気になる出現条件は後述しているのでよく読むように。

君もファイナル全制覇を目指し、さらなる冒険を続けてほしい！

これで最後か!?
FINAL 出現!

領土は一つの城で構成されている……なんてヌルイことは言いません！　何とユニオンのような複合領土も存在するのがFINALなのだ。

出現条件はスペシャル城をプレイすること。ここまで来たプレイヤーはきっとすご腕の冒険者ばかりだろう。君に制覇できるかな!?

独占公開！　これが「FINAL」出現条件だ!!

左のカコミで紹介している「隠し城」のSPECIAL城をプレイ。成績表とインターネットランキングのパスワードが表示された後に「FINAL」が出現するぞ！

ついに隠し城が登場！

WORLD制覇したくらいでいい気になってんじゃねぇ！　この三つの城をクリアしてこそ立派な「モンゲーIII」プレイヤーなのさ。さぁ悔しかったらクリアしてみろ!!

SECRET（シークレット）城

挑戦料：30BET	WIN：600（250）	城構成：9階	総合レベル：8
規模：5	モンスターLV：5		モンスター数：5

WORLDの城をすべてクリアすると出現。

通路の幅が広い上に、モンスター数、モンスターレベル共に最大という恐ろしい城。

通路でモンスターに囲まれてしまう状況に陥りやすい。

HOLY（ホーリー）城

挑戦料：30BET	WIN：700（240）	城構成：7階	総合レベル：9
規模：4	モンスターLV：4		モンスター数：5

SECRET城をクリアすると出現する、いろいろな特殊効果の付いた城。持ち込み制限と階段消滅により、モンスターカードが使いにくい。

また通路にブロッサを誘い込んでも、閉じないので注意！

SPECIAL（スペシャル）城

挑戦料：20BET	WIN：10000（1000）	城構成：30階	総合レベル：10
規模：5	モンスターLV：5		モンスター数：5

・探検ゲーム（至高のダンジョンまで）
・対戦ゲームのWORLD（HOLY城まで）
・対戦ゲームのUNION

上記のすべてをクリアすると出現する。激ムズ!!

10ターンの間、姿を消す効果がある。使用中はモンスターに気付かれることもなく移動、攻撃ができるぞ。窮地に追い込まれたときに真価を発揮するだろう。

使用すれば敵モンスターは"?"マークを頭上に浮かべてプレイヤーへ注意を向けなくなる。制限ターン以内なら攻撃しても見破られないぞ。

ラックソードを装備すると、会心の一撃が出やすくなり、ラックシールドを装備すると、低確率だがダメージを無効にできる。お守り程度に考えるのが無難かも。

ラック系装備で身を固めれば、会心の一撃も出やすく、ダメージも受けないこともある。ただしそれほど高確率ではないようなので、あくまで補助として考えよう。

まだまだ居た！　新モンスター紹介

真ボスまで突き進め!!

WORLDCOMBAT

TM

ワールドコンバット
■メーカー：コナミ/コナミマーケティング
■ジャンル：四人協力型ガンシューティング
■操作方法：アサルトライフル
■発 売 日：2002年12月(稼働中)
■使用基板：ー

先月号では、1面～7面の各ステージを戦い抜くための方針を提示した。最終回となる今月はさらにその先の、8面から11面を掲載。また、これから戦線に参加する新兵のために、本作の新しい遊び方を提示している。こちらも必読！

Text：閃屋

パラシュート部隊迎撃作戦

攻防の傷跡も生々しい焼林での作戦。主に降ってくるパラシュート部隊を迎撃する場面と、走りながら敵の追撃を蹴散らす場面とに分かれる。上を狙うときは、狙撃モードで敵を落とすと楽。敵の弾の着弾は早いので、自分を狙ってくる弾に注意を払い、飛んできたらすぐ身を隠そう。地上の敵を相手にするときは、武器アイテムを温存し、敵が大量に現われたところを狙って使用すると効果的。

敵の精鋭歩兵小隊が、火炎放射器を持って現われる。姿が見えた一瞬のスキをついてダメージを与え、身を隠す。いつでも盾を構えられるようにしておく。

敵指令官捕獲作戦

どこもかしこも難所だらけだが、覚えて回避できる場面は、確実に覚えてミスを減らしていく。まず、最初の戦車集団を倒した後に上空から来る攻撃ヘリは、弾が見えづらいので、すぐ身を隠す。ボス手前の見張り台の上では、左画面左上から出現する戦車の弾が非常に見づらい所から飛んでくる。ヘリや戦車などの大型の敵は、弱点表示をよく見て、それぞれの弱点を狙って倒していこう。

ボスは高い見張り台の上にいて、ザコ歩兵に守られている。まずは回転しながら周囲の歩兵を倒す。するとボスが顔を出すので、これを狙い撃つ。

最終ボス

ドクロ軍団真ボスの攻撃は、平手での殴りと炎吐きの二種類。無理に撃たずに避けることが重要。

作戦開始！～後編～

ここに掲載したステージは終盤に近いため、敵の攻撃も熾烈を極める。ボスの控える最終ステージはもちろん難しいが、航空基地奪回戦もまた難度が高い。ここは、敵の攻撃というよりも、時間内でのノルマ達成が厳しい。しかし、全員一致でチームワークを取って、ミッションを成功に導こう！

市街地防衛作戦

二回目の市街地は、まだ侵略を受けていない街に攻め入ろうとする敵を、橋の手前で食い止める作戦。

序盤、右側を向いたところで小高い地形の上の敵を倒すとライフが出現。遠方からのランチャー攻撃に注意しよう。こちらの武器、ランチャーも出現するので、拾ったら温存してBOSSに備える。橋では、素早く画面内に入ってくる敵がこっそり弾を撃つので注意する。

戦車が入り乱れて登場する。遠方の砲塔の付け根を狙うが、主に二分割画面の左側で展開する。たまに出現する歩兵の弾に、細心の注意を払う。

航空基地奪回作戦

基地に留まる15機の航空機を時間内で破壊するのだが、タイムがシビア。航空機だけに撃ち込む者と、歩兵を蹴散らす者に分かれて作戦を進めよう。最初に前方、そしてやや左を向きながら、付近一帯の機体が画面に入ってくるので、片っ端から破壊していく。

ハリアーが遠方の格納庫から飛び立つ場面は、欲張らず1機ずつ的を絞り攻撃をして、確実にノルマを稼ごう。

輸送機

巨大な輸送機の両翼にある四つのエンジンと後部ハッチの計五カ所を破壊すると、ハッチの中にライフアイテムが出現。戦闘開始直前にでるランチャーは、効果大なので積極的に使っていこう。

ゲー事典 本作には三つのエンディングがあるぞ。(1)Good Ending：ショートミッションを除く全ミッションを成功させた上で真ボス(巨大ドクロ)を倒してクリア。(2)一人がドクロ化する：ショートミッション以外で一回でも「作戦失敗」になり、真ボスを倒してクリア。(3)Bad Ending：ラストステージで真ボスを倒さず、作戦失敗(時間切れ)になった場合。気合いとお金が有ったら試すのが吉だぞ。

ワーコン ヒヨッコ養成所

戦場に芽生える友情、信頼…そして、裏切り!!

生き残るための知識をもう一度 体にたたにきこめ!!

ワーコンの基本をここでもう一度たたき込め！ 基本は、武器となるアサルトライフルの特徴を使った、多岐にわたる戦術を駆使することだ。

狙撃モードで遠くを狙え！

遠方に敵が出現した場合、リアサイトを覗き込んでさっさと狙撃モードに切り替えろ。これで遠くの敵も一撃必殺だ。

盾に隠れて身を守れ！

銃口を画面外に向けると、リロード以外にも盾に隠れることができる。生き残るにはチキンになって、盾に隠れるんだ！

てめぇら夢見るアリスちゃんどもに俺が教えられるのはここまでだ。後は各自、戦場に出て腕を磨きやがれ。実戦でもまれりゃてめぇらみたいな使えないヒヨッコも、ちょっとはマシになるだろう。

くれぐれも戦場って場所は、騙し合いだってことを忘れるな！ 最後に一つ。敵弾をくらって、すべてのライフが消えたときには、「ママ～」と叫ぶこと。以上、これで全教程を終了とする。オーバ！

今からは、こう戦え ワーコン真の楽しみ方

戦場は、人間同士が激しくぶつかり合う場所だ。敵と味方はもちろんそうだが、味方同士だってそうだ。仲間が必ず味方だと？ さぁーて、本当にそうだと思うか？ 甘ァーい!! 目の前にライフがあれば、目の前に勲章がぶら下がれば、人間ってもんはな、変わるんだよ!!

戦場ではニックネームで呼び合うべし！

■「サクテル軍曹！」
●「何だヒヨッコ！ これからいよいよ実戦に出向くが、貴様、漏らしてるんじゃないだろうな」
■「あのぅ、サクテル軍曹」
●「だ・か・ら・なんだ!! ママが恋しいのか！」
■「ヒヨッコなんて名前、選択画面に無いであります……(ついでにサクテルなんて名も)」
●「馬鹿モンー！ 戦場に必要なのは親しみを込めて相手を呼べる名だ！」バキッ!!(アサルト放屁)
■「ひいぃぃぃぃ！」

四人小隊の機動力を活かせ！

■「サクテル軍曹がリアサイトを覗いて狙撃している間、自分は何をすればいいんでありますか」
●「馬鹿ビッチ！」バキッ!!(ステルス放屁)
■「あひぃッー！」
●「アサルトライフルはそれだけで強力な武器になることを忘れたのか。俺が遠方の敵を倒して援護するから、貴様は手前の戦車をたたけ！」
■「えっ!? 自分が前に行くんでありますか～!?」
●「当たり前だ!!」
■「ちきしょう！ パパに言い付けてやる！」

昇級＆ライフのためには仲間も裏切れ!!

■「サクテル軍曹！ ボスがいるであります 自分が倒してもよろしいでありますか？」
●「馬鹿ボンド！ いいか！ 戦場では上官も仲間も関係ない！ やった者勝ちだッ！」
●「理解できたら、おまえのマブダチのブチケン三等兵を囮にして勲章っを奪い取ってこい！」
■「ええ～ッ!? 帰りたいよマム(涙)」

歩兵のためのプチ・チキン戦術

スナイパーに徹して仲間の邪魔をせよ！

敵に対して、仲間みんなで銃撃を浴びせるような場面では、あえてリアサイトを覗き込んで敵をどアップにし、隠すように覆い尽くす。そうすれば、敵の正確な位置を把握できるのは貴様だけ。「何だよ見えねぇよ」と仲間が文句をたれている間に獲物をかっさらい、階級アップだ。

生き残ったものが正義！ ボスを横取りせよ！

仲間の中で、ボスをモノにできるのは一人だけ。そこで貴様がやるべきこと、それは抜け駆けだ！ 耐久力の高い兵器が相手なら、最初は撃ち込まずに仲間に任せる。ボスの残り体力がわずかになって、仲間がリロードしているスキに弾をたたき込んでボスをおいしくいただくんだ。

戦場では、非情になれない者は生き残れないということを、改めて自覚しろ！ ただし、このページで紹介した内容を実行するのは、仲のいい身内でプレイするときだけだぞ、約束だぞ（弱腰）。もし、リアル戦場になって俺に苦情を寄せられても、責任は持たないからな！ 最後に同社の「コンバットスクール」と合わせてプレイするのを推奨しておくぞ！

beatmaniaⅡDX 8th style

The ultimate system beatmania deluxe version

©2002 KONAMI

『8th』の隠し要素が解禁になったのはまだまだ記憶に新しいところ。今回はそれらの隠し要素を、アドバイス付きで紹介しよう。

beatmaniaⅡDX 8th style
- ■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
- ■ジャンル：DJシミュレーション」
- ■操作方法：7ボタン＋ターンテーブル
- ■発 売 日：2002年9月下旬（稼働中）
- ■使用基板：——

Text：ハメコ。

※ここでは、シングルプレイをSP、ダブルプレイをDP、曲の早さをBPM、HSはハイスピードオプション白・黒の太字数字は鍵盤を左から番号で表しています

隠し曲解禁

解禁となった曲は家庭用に収録されていた「dissolve」、「合体せよ！ストロングイェーガー!!」の2曲と、解禁前でも条件を満たせばプレイすることができた「桜」、「xenon」の2曲を含む8曲。これで、思う存分「桜」や「xenon」がプレイできるぞ！

隠しANOTHERの解禁は3曲。どれも譜面が難しくなっているが、この中でも前号で攻略を展開した「murmur twins」のANOTHERは、音が増え、曲自体に変化が見られるので、ぜひプレイしてほしい。

解禁曲一部紹介

合体せよ！ストロングイェーガー!! L.E.D.

PS2版『6th』に先行収録されていた、L.E.D.氏による「電人イェーガーのテーマ」の続編ともいえる楽曲。

譜面も「電人イェーガー」と同じように、階段だらけの譜面だ。ムービーには"合体中"など、笑える場面が盛りだくさん！ PS2版を持ってない人はぜひプレイしてみてくれ！

桜 Reven-G

日本人には御馴染、あの曲のREMIXだ。BPM300という考えられない速度で展開する曲についていくには、HSオプションは自殺行為。中盤では一気に曲の速度が下がるが、その後は前人未到のスピードで、BPMが320まで上昇。RANKINGコースの途中で出現してがっかりという経験を持つ人も少なくない？

隠し解禁曲			
ジャンル	曲名	アーティスト	星の数
EURO GROOVE	CELEBRATE NITE	N.M.R	☆6
TRANCE	dissolve	kobo	☆6
ALTERNATIVE HOUSE	Hormiga obrera	Shawn The Horny Master	☆6
NU-NRG	合体せよ！ストロングイェーガー!!	L.E.D.	☆7
GOA TRANCE	HYPER BOUNDARY GATE	L.E.D. LIGHT	☆7
DRUM'N'BASS	ALL RIGHT	RAM	☆7
ELECTROSHOCK	xenon	Mr.T	☆7
SPIRITUAL	桜	Reven-G	☆7
ANOTHER譜面追加曲			
DISCO	PLEASE DON'T GO	ASLETICS	☆7
PSYCHEDELIC TECHNO	Giudecca	D.J.SETUP	☆7
CUDDLECORE	murmur twins	yu_tokiwa.djw	☆7

段位認定モード

隠し解禁ということで、段位認定モードでは、九段、十段をプレイすることが可能になった。高段位ということで、どれも☆7のANOTHER曲ばかり。だが、今作の段位認定モードは幾つかの曲の中からランダムで4曲選ばれるというシステムなので、得意な曲がでれば運良くクリアできることも。気合を入れてプレイするのだ！

SP ワンポイントアドバイス

九段で選択される曲の中で最も難しいのは隠しANOTHERでもある「Giudecca」だろう。1鍵盤の4分押しに階段が混ざる譜面をこなせないとまずクリアすることはできない。

その次に難しいと思われるのが「NEMESIS」。中盤はまさに滝。ここがどうしてもできない人は、「8分感覚で ＋ ＋ **4**＋**6**↓ ＋ の繰り返し」がオススメ。慣れてくれば簡単に繋ぐことも可能。

十段は難関曲が目白押し。どれが選ばれてもかなりキツイ。HS3でプレイの場合は「A」や「murmur twins」が出現すると始末が悪い。逆にHS2でプレイすると「spica」がやりにくくなるということもある。これらの曲が出現しないことを祈りつつHS3でプレイするのもアリ。とりあえず、出現するすべての曲を練習しよう。十段ともなると、さすがに運良くクリアとはなりにくいようだ。

隠し段位認定SP（シングルプレイ）			
ジャンル	曲名	アーティスト	譜面
SP九段 （以下の5曲よりランダムで4曲）			
TRANCE	sync	OutPhase (TaQ/dj TAKA)	ANOTHER
ROCK	Buffalo	good-cool feat. Hideo Suwa	ANOTHER
DRUM'N'BASS	era(step mix)	TaQ	ANOTHER
TECHNO	NEMESIS	D.J.SETUP	ANOTHER
PSYCHEDELIC TECHNO	Giudecca	D.J.SETUP	ANOTHER
SP十段 （以下の7曲よりランダムで4曲）			
HARD TECHNO	Holic	TaQ	ANOTHER
TRANCE	Colors (radio edit)	dj TAKA	ANOTHER
PROGRESSIVE	V	TAKA	ANOTHER
RENAISSANCE	A	D.J.Amuro	ANOTHER
HOUSE	Spica	D.JW	ANOTHER
CUDDLECORE	murmur twins	yu_tokiwa.djw	ANOTHER
ELECTROSHOCK	xenon	Mr.T	ANOTHER

音事典 難しい譜面にスクラッチが混ざると全くわけが分かりません：そんなときこそオートスクラッチの出番！ まずはスクラッチ抜きにして考え、鍵盤オブジェが見切れるようになってから、スクラッチ有りにして再度練習という方が段階を踏んでいる分やりやすいハズです。上達には時間がかかって当たり前！ コツコツ努力を重ねましょう。

エキスパートコース

解禁されたエキスパートコース「NIGHT」、「PARTY」、「V.A」はどれも難度が高過ぎず低過ぎずと、中級者が練習するにも、上級者がまったりと遊ぶのにも適しているよい曲がそろっているぞ。裏コースはいろいろとバラエティ豊かなコースがあり、PS2版からの逆移植曲で構成される「JPN」と、曲ごとのBPMの差が激しい「CONFUSION」、そして「8th」を代表する難しいANOTHERを集めた「ASSAULT」となる。5曲プレイできるのがやはり強み！　まだまだやりがいのあるエキスパートコース。全コースプレイしてみてはいかがかな？

エキスパートコース		
	ジャンル	
NIGHT		
Small clone	JAZZ FUNK	Yu Takami
Hormiga obrera	ALTERNATIVE HOUSE	Shawn The Horny Master
dual control	GARAGE HOUSE	Mr.T
thunder	HOUSE	Lion MUSASHI
Red Nikita	LATIN SWING	Osamu Kubota
PARTY		
PLEASE DON'T GO	DISCO	ASLETICS
FUNKY BINGO PARADISE	ELECTRO	SAWASAKI YOSHIHIRO
ALL RIGHT	DRUM'N BASS	RAM
murmur twins	CUDDLECORE	yu_tokiwa.djw
xenon	ELECTROSHOCK	Mr.T
V.A.		
CELEBRATE NITE	EURO GROOVE	N.M.R
Monkey Dance	EUROBEAT	Y&Co.
V35	TRANCE	tiger YAMATO
rainbow flyer	TRANCE	dj TAKA
LAB	RAVE	RAM
DJ TAKA		
ABSOLUTE	EPIC TRANCE	dj TAKA
Frozen Ray (original mix)	TRANCE	dj TAKA
Foundation of our love	TRANCE	dj TAKA feat. ASAKO
Colors -radio edit-	TRANCE	dj TAKA
Tomorrow Perfume	TRANCE	dj TAKA
SUPER EUROBEAT		
YESTERDAY	SUPER EUROBEAT	CHERRY
ROMEO & JULIET	SUPER EUROBEAT	LOLITA
REMEMBER ME	SUPER EUROBEAT	LESLIE PARRISH
LOVE GENERATION	SUPER EUROBEAT	SUZY LAZY
HEARTBEAT	SUPER EUROBEAT	NATHALIE
PERFORMANCE		
DANCER	NU SKOOL	DE VOL
OUTER LIMITS	HARDCORE BREAKBEATS	L.E.D-G
ROTTEL-DA-SUN	ROTTELDAM TECHNO	sampling masters MEGA
memories	ROCK BEAT	TAKA
STOIC	TECHNO	TaQ
VJ HES		
PLEASE DON'T GO	DISCO	ASLETICS
outer wall	TECHNO	sampling masters MEGA
SMALL CLONE	JAZZ FUNK	Yu Takami
ROUTE 80S	NOISY	sampling masters MEGA
MUSIC TO YOUR HEAD	TECHNO	SLAKE
NEW COMER		
MONKEY DANCE	EUROBEAT	Y&Co.
FUNKY BINGO PARADISE	ELECTRO	SAWASAKI YOSHIHIRO
ATTITUDE	TRANCE	Y&Co.
Halfway of promise	GIRL ROCK	Yu Takami feat.Shihori Nakane
SPEED TRANCE MACH 3	TECHNO	SAWASAKI YOSHIHIRO
RAPID2		
smoke	NU-FUSION	Aya
murmur twins	CUDDLECORE	yu_tokiwa.djw
LOVE IS ORANGE	HARD CHANSON	Orange Lounge
memories	ROCK BEAT	dj TAKA
LAB	RAVE	RAM
JPN		
"電人イェーガーのテーマ -Theme of DENJIN J-"	NU-NRG	L.E.D
OUTER LIMITS	HARDCORE BREAKBEATS	L.E.D-G
HYPER BOUNDARY GATE	GOA TRANCE	L.E.D. LIGHT
dissolve	TRANCE	kobo
合体せよ!ストロングイェーガー!!	NU-NRG	L.E.G.
CONFUSION		
MAX 300	HARDCORE TECHNO	Ω
BALLAD FOR YOU	BALLAD	NM feat.Thomas Howard
A	RENAISSANCE	D.J.Amuro
GLORIOUS DAYS	Hip Hop&Soul	Noria
桜	SPIRITUAL	Reven-G
ASSAULT		
LAB(A)	RAVE	RAM
Giudecca (A)	PSYCHEDELIC TECHNO	D.J.SETUP
xenon (A)	ELECTROSHOCK	Mr.T
murmur twins (A)	CUDDLECORE	yu_tokiwa.djw
symbolic (A)	TECHNO	TaQ

※表中の(A)はANOTHERの略。

エキスパートコースの解説

■PARTY
まさにCLUB PARTYを思わせる選曲。「ALL RIGHT」と「murmur twins」は共にBPMが速いのでHSオプションを付ける際には要注意。「FUNKY BINGO PARADISE」に登場するおじさんが気になる(笑)。

■V.A
「8th」の代表的な楽曲、特に明るめの楽曲を集めたいいとこ取りな選曲になっている。一曲目には[illegible]で、「DDR」からの移植曲「CELEBRATE NITE」がプレイできる。未プレイの人には丁度いい機会かも？

■CONFUSION
BPMが300→85→93→190→82→300→320と、まさに"混乱"させられてしまう。反応速度に余程の自信がある、もしくは「MAX300」と「桜」の譜面を把握していない限りHS1またはノーマルスピードでプレイしよう。

■ASSAULT
「8th」版HELLコースといっても過言ではないコース。難しいANOTHERを集めてはいるが、その中に「桜」は無い。普段通りにHSをつけても大丈夫。上級プレイヤーにとっては、やり応え十分で充実感がある。

DPの動向

SPと比べると、難度が抑え気味なDPの段位認定コース。DP曲全体から見ての凶悪ANOTHER譜面は入っていないものの、「3rd」や「4th」時のTaQ氏の曲はそれこそDP上級曲といわれる難しさを誇るので要注意。SPよりも練習量がモノをいうDP、やはり各曲をある程度やりこんでから望みたいところだ。

段位認定DP(ダブルプレイ)		
ジャンル	曲名	アーティスト
DP九段		
HARD TECHNO	Holic	TaQ
TRANCE	THE EARTH LIGHT	L.E.D. LIGHT
TECHNO	NEMESIS	D.J.SETUP
DP十段(この4曲の中からランダムで3曲)		
DRUM'N'BASS	era(nostal mix)	TaQ
TECHNO	DXY!	TaQ
BIG BEAT	abstract	TaQ
TECHNO	symbolic	TaQ

ワンポイントアドバイス

九段はランダムではないのでその心配は無用。まずは「Holic」だが、後半の1P側が同時押し多発で難しいが、生き残れば次の「THE ERATH LIGHT」の前半でゲージを回復できるぞ。「THE ERATH LIGHT」は中盤の混合フレーズがかなりの難度。ここを練習するよりも、後半の部分を重点的に練習し、ゲージ回復を図ろう。「NEMESIS」は序盤～中盤に多発するスクラッチが取りにくいので、無理に取ろうとしないで鍵盤に集中しよう。ゲージが残っていれば、後は簡単だぞ。

十段は4曲の中からランダムで3曲選ばれるのだが、「era(nostal mix)」と「DXY!」のでき具合ですべてが決まるといっても過言ではない。十段クリアへの近道は、どちらかの曲を徹底的に練習し、できない方の曲が出現しないことを祈る。これに尽きる(笑)。私見だが、スクラッチを無視しても問題ない「era(nostal mix)」の方が練習しやすいのではないだろうか。また、残りの2曲「abstract」、「symbolic」は、九段のどの曲よりも簡単かも。少し練習しておく程度で問題ないだろう。

鍵盤部分はできるようになったんですが、やっぱりスクラッチが混ざると全然駄目です．そんなときこそ片手プレイの出番！　右でスクラッチなら左、左でスクラッチなら右と、スクラッチを取らない方の手のみを使い、鍵盤をプレイしてみましょう。ただし、最初からキツイ曲をやると手に負担がかかりますので、まずは「LOVE WILL.」辺りから始めましょう。

まだまだやり足りないぜ!!

THE KING OF FIGHTERS 2002

稼働開始から4カ月が経過し、各キャラクターのテクニックや戦術も円熟してきたころだろう。そう、ここからが本番。ガンガン対戦して腕を磨き上げよう。刹那のひらめきから勝利し、栄冠を手にするのはキミだ！

KOF 2002ムック 好評発売中!!

THE KING OF FIGHTERS 2002 TRIBUTE TO THE BATTLE ADDICT

お決まりの技表、対戦攻略、数値データはもちろん、「'98」以来となるボイス&勝利メッセージリストも掲載し、お値段は1,380円+税とお買い得。手に入れていない人は書店へダッシュ!!

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。

緊急回避・前方	前転
緊急回避・後方	後転
吹っ飛ばし攻撃	C+D
キャンセルでのつなぎ	Ⓒ
スーパーキャンセルでのつなぎ	Ⓢ
どこでもキャンセルでのつなぎ	Ⓓ
クイックMAX発動でのつなぎ	Ⓜ

IMPRESSION

「どこキャン連続技を練習したのに対戦で決められない[illegible]」。そんなアナタも、相手の脱出法を封じる方[illegible]さえ覚えれば、ジリ貧になった相手へ練習の成果をぶつけられるよ[illegible]。これが正しい楽しみ[illegible]。

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002
■メーカー：イオリス／プレイモア
サンアミューズメント
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2002年10月10日(発売中)
■使用基板：MVS

もう逃がさない！

背後から攻める！

上級者相手の闘いでは、こちらの攻めを難なく脱出されてしまうことも多いだろう。しかし、彼らでさえキツイ状況はある。それが「背向け」だ。

Text：ラオウ

GAME SYSTEM

背向け時の秘密

ラッシュが強烈な「KOF」だが、回避手段が充実していることも事実。起き攻めしようにも、地上からではコマンド投げを持つ相手にリスクが伴い、跳び込みからの攻めも、起き上がり直後の先行入力大ジャンプで逃げられやすい。

しかし、これらの切り返し手段は、使用不可能な状況がある。それは相手に背を向けた状態だ。コマンド投げ（入力した瞬間に投げるタイプ）は決まらず、大ジャンプは瞬時に空中判定にならないのだ。ここを攻めれば、強烈な二択を仕掛けることができるぞ。

背向け状態を攻めるときは通称1フレコマンド投げも怖くない。強気で攻めよう。

GAME SYSTEM

具体例1：起き攻め

相手の頭がこちら側を向いているダウン（うつぶせ時は足がこちら側）の後は、背向け状態で起き上がるので、起き攻めがより強力に！

例えばクラークなら、フランケンシュタイナー（～フラッシングエルボー）後は前述の状態となる。起き上がりにジャンプAや近距離立ちCを重ねれば、相手が先行入力で大ジャンプしても地上ヒットになるため、連続技を決めることができる。「打撃 or 空ジャンプや一瞬待ってからのコマンド投げ」という二択が、より強烈なものとなるわけだ。

GAME SYSTEM

具体例2：空中戦後

空中戦で競り勝った後、吹っ飛んだ相手の下をダッシュでくぐり、裏から着地を攻める連係。ガード方向の分かりにくい奇襲として認識されているが、実は背後から攻める形になっているため、コマンド投げや大ジャンプで切り返されないことを覚えておこう。

狙いやすいのは、相手より低い位置で競り勝ち、その後こちらの着地までが早い状況。すぐさまダッシュして背後を取りに行こう。起き攻めとは異なり狙える状況は限定されるが、重要なチャンスには違いないので意識しておきたい。

安易に大ジャンプで逃げようとする相手には、手刀が突き刺さり大ダメージゲットだ。

誰もが見落としていると思われるフランケン後。実は背向け状態だったりする。

実は大ジャンプで逃げられないのだ。しゃがみBと肩風と使い分けて二択を迫ろう。

俺は比較的狙いやすい。空中戦後、ダッシュして後ろからしゃがみBを重ねれば……、

各必殺技への対処法

回避が困難な背後攻めだが、実は通常投げなら技を重ねられても投げることができる。

しかし、起き上がり直後に通常投げ入力を成立させる必要があるため、難度は非常に高い。毎回決めるのは厳しいので、知識程度にとどめよう。

背後攻め時に投げられてしまったら「できる！」と相手をたたえよう。

背後攻めの特典・画面端編： 画面端に追い詰めて背向け状態になるダウンを奪った後は、大ジャンプ攻撃などでめくることが可能。しかし、読まれると下をくぐって対処され、逆に着地際を攻められ形勢を逆転されてしまう。こういった相手には、大ジャンプと見せかけて中ジャンプで跳び込み、くぐろうとしたところに正面から連続技をたたき込んでやろう。

計画的に使ってますか？

パワーゲージ運用講座

何となくためて何となく使ってもいいけど、考えて使っていけば絶対に得するパワーゲージ。ちょっと目を向けてみてはどうでしょうか？

パワーゲージの用途や使いどころを考えて無駄を減らす。それは勝利につながる一歩となるはずだ。

ただ使えばいいの？

ガードキャンセル C+D編

強力な防御手段であるガードキャンセルC+D。その使いどころを細かく考えてみよう。

まずは手軽かつ手堅いパワーゲージの使い方、ガードキャンセルC+Dを使うタイミングについて考えてみたい。

というのも、相手のラッシュを受けた際、早めに使うか遅めに使うかで、その後の状態が異なるからだ。ラッシュを長く受けてしまうと、自分のガードクラッシュ値がたまる上に、相手のパワーゲージもたまってしまう。そのため、同じ使うなら思い切って早めに使うのが理想的といえる。

検証!!

●テリーのジャンプD↓近距離立ちC（2段目）↓弱バーンナックルに使う場合

弱バーンナックルに使った場合		ジャンプDに使った場合
確実にヒット	ヒット率	場合によってはガードされる
あり	ケズリダメージ	無し
大	ガードクラッシュ値	小
	相手のパワーゲージ増加量	

その連続技はお得？

連続技 ダメージアップ編

連続技のダメージは、パワーゲージを消費することでどの程度アップしているのか？

GAME SYSTEM

目安は12～13程度？

パワーゲージを消費した連続技は数多くあるが、実際にはどの程度ダメージが上昇しているのか？　左下のサンプルを元に検証してみよう。

●舞：パワーゲージ1～2本でもそこそこダメージを増やすことができ（①～③）、3本使えば大幅にダメージアップ（④）。連続技の難度も低いので、状況に合わせてパワーゲージを使うことが可能だ。

●山崎：何といってもどこキャンを使った連続技（②）の破壊力がキモ。③～④のダメージ増加量も悪くないが、やはり2本消費の②を狙っていく方が効率はいいといえる。

●マリー：M・スプラッシュローズのダメージが大きいため、パワーゲージを1本使った②の効率は優秀。しかし、近距離立ちC（1段目）↓➡+Aのダメージが13と小さいのが悩み（体力全体は120程度）。MAX発動時のダメージ補正も受けるため、大してダメージが増えないのだ。

そのほか、庵の豺華は1本でダメージが18増加。パワーゲージを2本使うパターンでは、優秀な部類に入るだろう。

以上をふまえると、どの程度のダメージアップで採算が取れるのか、その目安が見えてくるだろう。連続技の難度やパワーゲージのため効率、防御手段（ガードキャンセルC+D）用にパワーゲージを残すことなども考え、連続技を選択してくれれば幸いだ。

連続技でダメージを与えつつ、防御用にも残したい。その採算分岐はどこにあるか？

パワーゲージ消費量別 連続技のダメージ例

SAMPLE 1 不知火 舞

① （消費無し）近距離立ちC Ⓒ➡ ⬆+B（1段目）Ⓒ➡ 弱必殺忍蜂

② （1本消費）近距離立ちC Ⓒ➡ ⬆+B（1段目）Ⓒ➡ 超必殺忍蜂

③ （2本消費）近距離立ちC Ⓒ➡ ⬆+B（1段目）Ⓒ➡ 強龍炎舞（1段目）Ⓢ➡ 超必殺忍蜂

④ （3本消費）近距離立ちC Ⓒ➡ ⬆+B（1段目）Ⓜ➡（ダッシュ）近距離立ちC Ⓒ➡ ⬆+B（1段目）Ⓒ➡ 弱小夜千鳥 Ⓒ➡ 弱必殺忍蜂（1段目）Ⓒ➡ 強龍炎舞（1段目）Ⓢ➡ 超必殺忍蜂

SAMPLE 2 山崎 竜二

① （1本消費）近距離立ちC Ⓒ➡ ドリル（4段階目）

② （2本消費）近距離立ちC Ⓜ➡ 弱裁きの匕首（1段目）Ⓒ➡ ヤキ入れ（1段目）Ⓒ➡ 砂かけ Ⓒ➡ ヤキ入れ（1段目）Ⓒ➡ 弱裁きの匕首（1段目）※Ⓒ➡ 砂かけ（～蛇使いキャンセル）→強裁きの匕首

③ （3本消費、②の※から）Ⓢ➡ ドリル（4段階目）

④ （4本消費、②の※から）Ⓢ➡ MAX版ドリル（4段階目）

SAMPLE 3 ブルー・マリー

① （消費無し）近距離立ちC（1段目）Ⓒ➡ ⬅or➡+A Ⓒ➡ ストレートスライサー～クラブクラッチ

② （1本消費）近距離立ちC（1段目）Ⓒ➡ ⬅or➡+A Ⓒ➡ M・スプラッシュローズ

③ （2本消費）近距離立ちC（1段目）Ⓒ➡ ⬅or➡+A Ⓜ➡（ダッシュ）近距離立ちC（1段目）Ⓒ➡ ⬅or➡+A※ Ⓒ➡ M・スプラッシュローズ

④ （3本消費、③の※から）Ⓢ➡ MAX版M・ダイナマイトスウィング

パワーゲージ消費量別 連続技の基本的な流れ

●0本　通 ➡ 必

●1本　通 ➡ 超

●2本　通 ➡ 必 Ⓢ➡ 超
通 Ⓜ➡ 通 ➡ 超
通 Ⓜ➡ 通 ➡ 必 ×n（➡ 超）

●3本　通 Ⓜ➡ 通 ➡ M
通 Ⓜ➡ 通 ➡ 必 ×n Ⓢ➡ 超

●4本　通 Ⓜ➡ 通 ➡ 必 ×n Ⓢ➡ M

通：通常技・特殊技　必：必殺技
超：超必殺技　M：MAX超必殺技

キャンセル超必殺技が決まる状況で必殺技→スーパーキャンセル超必殺技を使った場合は、間に挟んだ必殺技のダメージが、パワーゲージ1本に相当すると考えられる。また、同様の状況でクイックMAX発動→ダッシュ強攻撃→特殊技→超必殺技を使うと、強攻撃→特殊技にMAX発動中の補正（約70%）を掛けたダメージが、パワーゲージ1本に相当することになる。

ゲー事典　超必殺技あれこれ：クイックMAX発動を使った連続技は、間合いが遠いとダッシュ強攻撃へのつなぎが難しい場合がある。間合いに左右されにくいキャンセル超必殺技がベストなこともあるぞ。また、スーパーキャンセルにより連続技の難度が下がったり、通常時はつながらないポイントで超必殺技へつなげられるケースもある。ダメージ以外の効果も考慮したい。

CRUSH!

BILLY KANE

対キャラ攻略　ビリー・カーン

ビリーの強さを支えている➡+Aは、高性能で非常にやっかいな技。だが、この技への対処法さえ覚えれば、後は「攻められる前に攻める！」気持ちで闘うことで、勝利が見えてくるだろう。

Text：極限堂

CRUSH POINT I　最重要！ ➡+Aへの対処法

ビリーの➡+Aは、ガードしてもその後ビリー側が若干有利となるので、できる限りガードしないように闘いたい。

しゃがみBを出すと姿勢が低くなるキャラは、相手が➡+Aを出すと読んだら、しゃがみBを連発しておく方法がオススメ。しゃがみBを出すことで、➡+Aを空振りさせられるのだ。そのまましゃがみBを連発し、➡+Aのスキにヒットさせれば、連続技につなぐこともできるぞ。ただし、前述したようにしゃがみBの姿勢が低いキャラ以外は使えないので気を付けよう。

しゃがみBの姿勢が低めのキャラは、それを連発すれば➡+Aを空振りさせることができる。

➡+Aをガードしてしまっても、状況によっては反撃が可能。1段目の先端ギリギリをガードしたときは、2段目が届かずに空振りすることがあり、その場合はビリー側が不利となるのだ。リーチが長く、それなりに出の早い技を使えば反撃できるぞ。

なお、➡+Aの1段目と2段目は連続ガードになっているので、1段目ガード後に2段目だけくらうことは無い。間合いが遠く反撃できそうだったら、とりあえず反撃を入力しておくといいだろう。

2段目空振り時は反撃に。2段目が届いても連続ガードになるのでくらうことは無い。

➡+Aの1段目をガード後、2段目が空振りしそうなら、反撃のコマンドを入れておこう。

CRUSH POINT II　基本的な闘い方を押さえる

ビリー戦では攻められる前に攻めるのが基本。守りに回ってしまったときは、ガードキャンセルC+Dを積極的に使おう。ビリーに攻められ続けると、あっという間にガードクラッシュ値がたまってしまうので非常に危険だ。

遠距離からのしゃがみAによるけん制は、判定の強い通常技や、下方向に強い垂直小ジャンプ攻撃を置いておくことでつぶすことが可能。だが、基本的には先読みで跳び込み、接近を狙う方がいいだろう。

ビリーのしゃがみAはリーチこそ長いものの、判定は弱い。技を置いておけばつぶせるぞ。

CRUSH POINT III　画面端のラッシュをしのぐ

画面端に追い詰められてしまうと、しゃがみC↓➡+Aを中心とした攻めが非常にやっかい。ガードクラッシュを狙われやすくなる上、連続技も強力なのでとにかく危険だ。

➡+A～しゃがみCの連係を読んだら、➡+Aの2段目にガードキャンセル前転をしてみよう。読みが当たれば、しゃがみC空振りのスキに反撃できるぞ。しゃがみCを出してこなくても、画面端から脱出できるのでOKとしよう。

なお、通常の前転はリスクが高いので極力控えたい。

起き上がりなどは、先行入力の大ジャンプで逃げる手もある。しゃがみCを重ねられると空中でくらってしまうが、続く➡+Aは空振りさせられる。その後はこちら側が先に動けるようになるため、コマンド投げや出の早い打撃技で反撃することができるぞ。

各必殺技への対処法

このキャラで倒せ!!

椎 拳崇(シイ ケンスウ)

遠距離からの超球弾が有効。しゃがみAや三節棍中段打ちで伸ばした棒にヒットしやすいぞ。しかも、ビリーは超球弾を小or中ジャンプで跳び越えることができず、ジャンプスピードも遅いので通常or大ジャンプから連続技をくらう危険性も低い。ケンスウに限らず、性能の高い飛び道具を持つキャラは闘いやすいといえる。

このぐらいの間合いでは、ビリー側はしゃがみAなどを出したくなるところ。しかし……、

ケンスウなら超球弾を出しておけば一方的に勝てる。ペースをつかめるので闘いやすい。

チョイ・ボンゲ

チョイは座高の低さが対ビリー戦での最大の武器となる。何と、しゃがんでいるだけで近距離立ちCや➡+Aを空振りさせられるのだ。

軸となる➡+Aを中心としたガードクラッシュ狙いの戦法、それを使えないビリーの攻めは恐くない。めくりジャンプCや飛翔脚を駆使して確実に体力を奪っていけば勝利できるだろう。

ビリーが➡+Aを出してきたら連続技のチャンス！　しゃがみ状態で空振りさせて……、

スキにしゃがみBなどを決めつつ鳳凰脚へ。体力をゴッソリ奪えるので見逃さずに。

シェルミー

しゃがみBで➡+Aを空振りさせやすく、その後にシェルミースパイラルで反撃～起き攻めと展開させて体力を奪える。ビリー側がしゃがみBをつぶそうと低い打点のジャンプ攻撃を狙うようなら、垂直ジャンプDで迎撃しよう。また、アクセルスピンキックで➡+Aをつぶすことも可能。ダメージが大きいので要所で使いたい。

しゃがみBで➡+Aを空振りさせたら、コマンド投げのシェルミースパイラルを決めよう。

アクセルスピンキックも有効。たまに出していき、プレッシャーを与えていきたい。

ゲー事典　画面端から確実に脱出したければ、ガードキャンセルC+Dを使うといい。ただし、しゃがみCにガードキャンセルC+Dをすると、キャンセル水龍追撃棍で逆に返される危険性があるので注意。➡+Aなどに対して使うといいだろう。なお、しゃがみC→水龍追撃棍を空振りさせたときは、チョイの鳳凰脚などを使えば反撃ができるので覚えておこう(難度は高いが)。

対キャラ攻略 クリス

驚異のジャンプスピードに安定感抜群の連続技、さらに無敵時間がある移動投げのディレクションチェンジと、性能面では死角無し。正面から張り合わず、ズルく闘うことが勝利のカギだ。

Text：ラオウ

CRUSH POINT I

強力な跳び込みを阻止する

クリスの強力な武器であるジャンプC＋Dは、判定が強い上に攻撃持続時間も長いため、地上で迎撃するのは困難。また、不意を付いためくりジャンプDからの連続技も脅威だ。よって、地上に張り付いて闘うよりも、空中戦を重視した方が安全だといえる。

試合開始直後よりも近い間合いでは、ジャンプ防止になるけん制を多用。離れているときは、垂直or後方ジャンプからリーチと持続時間に優れた技を出すなど、空対空で競り勝つことを考えよう。地味な消耗戦で体力差を付けたい。

近いときは、中ジャンプやめくり狙いの大ジャンプを阻止することに全力を注ぐべし！

離れたらリーチの長いジャンプ攻撃でけん制。上を取れるように高いジャンプを使おう。

CRUSH POINT II

2大強力技への対処法

低い姿勢で滑り込んでくる↘＋Bは、ガードしてもほぼ反撃不可能とやっかいな技だが、先読みすれば大ダメージを与えるチャンス。垂直小ジャンプで避ければ、ジャンプ攻撃から連続技が決まるのだ。

ディレクションチェンジは空振り時のスキが大きいため、垂直通常ジャンプでかわしても連続技が決まる。狙われやすいポイントを覚え、回避できたら大ダメージを与えよう。

ディレクションチェンジは対空に使われることも多いが、無敵時間は短いので……、

着地直後に上へ強い技を出せばつぶせる。通常投げ入力で出せば緊急回避対策にもなる。

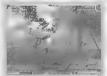
このキャラで倒せ!!

ビリー・カーン

リーチが長いため空中戦を制しやすい。垂直or後方ジャンプからダウンを奪えるC＋Dでけん制しよう。これに各種当て身技や雀落としを交ぜれば完璧。ディレクションチェンジの空振りにはしゃがみCから強襲飛翔棍だ。

空中戦では優位に立てる。画面端に追い詰められそうになったら、迷わずガードキャンセルC＋Dを使って陣地を回復しよう。

不知火 舞

ジャンプが適度に高いため上を取りやすく、出が早く斜め上方に強いジャンプCと空中投げを持っているため、空中戦では優位に闘える。後は↘＋Bと苦し紛れのディレクションチェンジに気を付ければ勝利は見えるはず。

空中投げを持っているキャラは空中戦で勝ちやすい。こちらから攻めていけるのが利点だ。

対キャラ攻略 K9999（ケイ・フォーナイン）

K9999を苦手としている人は、クセのある主力技に対して、精神的なプレッシャーを感じていることが多いようだ。ここで対処法を覚えつつ、実際に対戦を重ねて慣れてしまおう。

Text：極限堂

CRUSH POINT

各主力技への対処法を覚える

K9999の主力技はクセのあるものばかりなので、対処法をしっかり覚えて対戦に挑むことが重要。それぞれの対処法を解説していこう。

●→＋A／この技で押されるとプレッシャーを感じるかもしれないが、実はガードクラッシュ値が無く、パワーゲージ増加量も両者同じ。ガードする分には不利な展開にならないので、あせらずに闘おう。

つぶす場合は垂直ジャンプ攻撃が適している。たとえ相打ちになっても、こちらは多段技の1段分しかくらわないので、ダメージ勝ちできるぞ。

●ジャンプC／通常or大ジャンプCの連発で固めてくる連係に対しては、最初のジャンプCをガードした後、すぐにダッシュをするといい。下をくぐることができるので、背中から反撃してやろう。

●弱砕けろォ！／通常技からキャンセルで出してきた場合は、無敵技で割り込むのが理想。また、出の早い通常技で相打ちを取るのも悪くない。

単発の弱砕けろォ！に対しては、技を確認してから迎撃を試みてもいいが、偶発的につぶすことを期待して、けん制技をばらまく方が実戦的だ。

●月…／素直に跳び込んでばかりだと、この技の的になってしまうので、月…が届かない間合いで垂直ジャンプをして揺さぶりをかけていこう。相手が見誤って月…を出してくれればもうけものだ。また、この垂直ジャンプは→＋Aをつぶすなどの役割も果たすぞ。

相手があからさまに月…を狙いつつ待っているようなら、思い切ってダッシュで近付くといい。対空を意識していると、地上戦は少なからずおろそかになるものだからだ。

月…が届かない間合いで垂直ジャンプ。月…を狙う相手へのフェイントになるし……、

→＋Aや砕けろォ！で攻められてもつぶすことができるため、有効な行動といえる。

このキャラで倒せ!!

マキシマ

→＋Aや砕けろォ！に対して、ベイパーキャノンのカウンターヒットを狙いやすい。しかも、K9999はジャンプの飛距離が短いので、先端を当てるように出していけば、先読みで跳び込まれても大きな反撃は受けないぞ。

ベイパーキャノンがカウンターヒットすれば、追撃で体力半分弱を奪える。→＋Aに対しては、相打ちになっても追撃可能だ。

ユリ・サカザキ

雷煌拳を出しつつ跳び込めば、対空で月…を出されても相殺し、無傷で着地することができる。月…は技後のスキが大きいので、着地後に連続技を決めよう。雷煌拳を適度に交ぜることで、月…を出しにくくさせられるぞ。

雷煌拳で月…を相殺！ この後は垂直ジャンプ攻撃やMAX発動からの連続技も間に合う。

VS.クリス補足：めり込むような↘＋Bやシューティングダンサー・スラストをくらった（ガードした）後は、ディレクションチェンジを警戒しよう。ヘタに手を出すよりは安全だ。
VS.K9999補足：てめぇも往っちまえ!!や力が…勝手に…うわあああ!!を遠距離でガードしたときは、ガードキャンセル前転を使って間合いを詰めると格段に反撃しやすくなるぞ。

BILLY KANE

対戦攻略
ビリー・カーン

中間〜遠距離での立ち回りが勝負の決め手。間合いを自在にコントロールして主導権を握れ！

Text：DYZ

中間〜遠距離から押え込む！

ビリーはリーチが長いため、中間〜遠距離での立ち回りが主体となる。➡+Aがギリギリ届く程度を「間合い①」、しゃがみAがギリギリ届く程度を「間合い②」として、それぞれの立ち回りを解説しよう。

間合い①では、ガードさせれば若干有利になり、ジャンプ防止効果もある➡+Aがメイン。これに垂直or後方小ジャンプCを交ぜていこう。

こちらから強引に攻める場合は、中ジャンプC+Dで跳び込んでいこう。斜め下方向に攻撃判定が強いので、地上技では落とされにくいぞ。

次に間合い②。ここではしゃがみAによるけん制を軸に、弱三節棍中段打ち〜火炎三節棍中段打ちを交ぜていく。三節棍中段打ちは棒の先にやられ判定が無いので、けん制技を置いてくる相手に有効だ。

また、相手が跳び込みやすい間合いなので、リーチが長くジャンプ防止効果の高い垂直ジャンプAも適度に使おう。

最後に防御面。対空技のしゃがみCは、出が早くとっさに使えるという利点があるものの、判定は弱め。当て身の火龍追撃棍も併用したい。また、接近戦でもつれたときはしゃがみCでの暴れが強力だ。

バックステップを適度に交ぜ、相手に的を絞らせないよう立ち回ることも重要。バックステップで跳び込みを避ける形になったら、着地に➡+Aやしゃがみ A、弱三節棍中段打ちを当てていこう。

間合い②。➡+Aの先端を当てた後もこの間合いになる。とりあえずしゃがみAが安定。

これが間合い①。➡+Aで突っ込むほか、バックステップでいったん引くのもいい。

CD同時押しなら投げ抜けにもなる。キャンセルで➡+Aや三節棍中段打ちを出そう。

相手を画面端に追い詰めてガードクラッシュを狙う

相手を画面端に追い詰めたら、ガードクラッシュから連続技（左記参照）を狙う。しゃがみC→➡+Aを軸に、その後は近ければ再度しゃがみC→➡+A、遠ければ➡+Aなどで攻めよう。小ジャンプC+Dでの跳び込みを交ぜるのも有効だ。ジャンプC+Dや近距離での➡+A（2段目）でガードクラッシュさせれば、連続技②を狙えるぞ。

そしてこのダメージ。相手がガードクラッシュ寸前になったら、強引に狙うのも手だ。

画面端付近で強の強襲飛翔棍をヒットさせれば、弱超火炎旋風棍で追撃が可能。

画面端限定連続技

① しゃがみBorC Ⓒ ➡+A→しゃがみC Ⓒ 弱三節棍中段打ち〜火炎三節棍中段打ち

② しゃがみC Ⓒ 強強襲飛翔棍→弱超火炎旋風棍

①はパワーゲージを消費せずに全体力の半分程度を奪える。ただし、➡+A→しゃがみCのつなぎはシビア（1フレームでも遅れるとつながらない）。②は全体力の7割を奪う。画面端から少し離れていても狙えるぞ。

YURI SAKAZAKI

対戦攻略
ユリ・サカザキ

攻めてよし、守ってよしのバランス型キャラであるユリ。どんな状況にも対応できるのが特徴だ。

Text：極限堂

基本的な立ち回り

ユリはさまざまな技をバランスよく持っており、攻守どちらも優れているのが特徴だ。

攻める場合はジャンプDを使って跳び込んでいく。下方向に判定が強い上、レバーを入れておけば空中投げになることがあるので使いやすい。

ジャンプD後はしゃがみBまで出しておき、ヒット時はしゃがみA→強空牙〜裏空牙とつなげるのが基本。ガードされていたら、しゃがみA→弱虎煌拳で固めたり、再度ジャンプDで跳び込むといい。

前述のようにユリの跳び込みは強力なので、相手は空中戦で上を取るために、大ジャンプしてくることもあるだろう。その場合は、歩いて下をくぐり抜け、着地にしゃがみBを重ねよう。背後から連続技を決めるチャンスになるぞ。

守り気味に闘う際は、対空技の弱空牙と後方ジャンプからの雷煌拳が軸になる。弱空牙で跳び込みを迎撃した後は、パワーゲージに余裕があったらスーパーキャンセルで強飛燕鳳凰脚までつなぐといい。

間合いが離れているときは、弱覇王翔吼拳を撃つのも面白い。その後はすぐにダッシュで追いかけて、相手が跳び込んできたら弱空牙で迎撃、前転してきたらスキに近or遠距離立ちCをヒットさせよう。

相手が跳び越えてきたら弱空牙で落とすといい。ガードするようならそのまま攻めよう。

弱覇王翔吼拳を遠距離から出したら、その後ろをダッシュで追いかけていこう。

画面端でのラッシュ

相手を画面端に追い詰めたら、まずはジャンプD→しゃがみC→弱虎煌拳で固めよう。弱虎煌拳は連続ガードにならないが、前転されても通常投げを決められるぞ。弱虎煌拳をガードさせた後はユリ側が有利なので、しゃがみD→強虎煌拳や小ジャンプDなどでさらに固めるといい。

画面端でダウンを奪った後は、起き上がりに砕破を重ねるのも面白い。ガードされても間合いが離れない上、ユリ側が大幅に有利なので、さらにしゃがみC→弱虎煌拳などで攻め続けられるのだ。

弱虎煌拳をガードさせた後は有利な状況となる。うまく固め続けていきたいところ。

百烈びんたでガードを崩す!!

[illegible]

ゲー事典
ビリー補足：小ジャンプ直後にCを出すと、座高の高い約半数のキャラに対して、中段攻撃として機能するぞ。後方or垂直ジャンプから出せば、リスクも低くていい感じ。
ユリ補足：画面端で百烈びんたを決めた後は、絶好のMAX発動ポイント。中段の➡+Aでガードを崩し、強雷煌拳→しゃがみB→しゃがみA→芯！ちょうアッパーとつなげよう。

CHRIS

対戦攻略

クリス

クリスの特徴といえば、やはりそのスピード。スクランブルダッシュでかく乱し、連続技を狙え！

Text：ラオウ

スクランブルダッシュの使いどころ

今回は移動技のスクランブルダッシュに注目。この技は相手をすり抜けることができるものの、終わり際にスキがある。そのため、相手が自由に行動できない状態（ダウン中、吹っ飛び中など）で使うのが得策だ。では、具体的な使いどころを紹介していこう。

①連続技後に狙う

密着状態からのしゃがみB→しゃがみA→➡+A後などの間合いが近いときは、弱ハンティングエアにつないでダウンを奪い、すかさずスクランブルダッシュ。相手が受け身を取ったところを攻められるので、攻勢を維持できる。

②対空後に狙う

しゃがみCを対空技として使用し、1段目キャンセルでスクランブルダッシュを出せば、着地を攻めることが可能。裏に回れることも多いぞ。

③D投げ後に狙う

D投げを決めた後、少し後ろに歩いてからスクランブルダッシュ。歩く距離によって正面か裏かが変わるため、ガード方向を迷わせられる。

スクランブルダッシュ後は、しゃがみBから連続技を狙うのが基本。背後を取れれば先行入力大ジャンプでも逃げられないぞ。③で裏に回った後は間合いが遠いので、遠距離立ちCを狙おう（キャラ限定）。

②の応用。ジャンプC+Dが低い位置でカウンターヒットしたら、しゃがみCで追撃し……、

キャンセルでスクランブルダッシュを出せば、裏に回りつつ着地を攻めることができる。

歩く距離が長めなら、裏回りっぽく見せつつ正面で停止。相手の精神的ダメージ絶大だ。

D投げ後に少しだけ後ろに歩き、そこからスクランブルダッシュで「ヒュン！」。

RYUJI YAMAZAKI

対戦攻略

山崎 竜二

悪夢…そして狂気でのガード崩しや、砂かけを使った連続技を活用すれば、勝率アップ間違い無し！

Text：極限堂

悪夢…そして狂気でガードを崩す

悪夢…そして狂気は、ガード不能の打撃技という性質を持つ。投げ技と違って、相手がガードポーズを取っていても構わず決められるので、ガード崩し手段として優秀だ。

例えば相手を画面端に追い詰めたとき。ジャンプC+Dを低い打点でガードさせて着地直後に出せば、ガード硬直中の相手に決めることが可能。ほぼ確実に体力を奪えるぞ。

しゃがみAや近距離立ちD（1段目）などをキャンセルして狙うのも効果的。緊急回避で避けられてしまうが、こちら側のスキはほとんど無いので、逆に緊急回避のスキへ攻撃を決めることができる。画面中央の場合、前転には強攻撃からの連続技を、後転にはしゃがみDを決めよう。

画面端でジャンプC+Dをガードさせたら、悪夢…そして狂気で確実に体力を奪おう。

砂かけを使ったダメージアップ

至近距離で砂かけを決めた後は、蛇使いキャンセルからヤキ入れや裁きの匕首がつながることが発覚。どこでもキャンセルでの連続技に組み込み、ダメージアップを図ろう。具体的には、クイックMAX発動後、【強裁きの匕首（3段目）→ヤキ入れ（1段目）】×2→弱裁きの匕首（1段目）→砂かけ～蛇使いキャンセル……といった感じだ。

また、密着状態限定で難度も非常に高くなるが、砂かけ～蛇使いキャンセル後、ダッシュから近距離立ちCにつなぐこともできるぞ。

➡+Aでガードを崩し、クイックMAX発動して連続技へ。砂かけまでつなげば……、

蛇使いキャンセルから強裁きの匕首を決められる。満タンからここまで減らせるぞ。

ROBERT GARCIA

対戦攻略

ロバート・ガルシア

今回はワンチャンスをものにする各種連続技と、極限流連舞脚を有効に使う方法を紹介しよう。

Text：真瑠世

これぞ最終奥義！

画面端で、空中の相手に低い位置で⬅or➡+Bを当てつつクイックMAX発動をすると、普段は空中追撃に使えない⬅+Aへつなげられることが分かった。これで絶!!龍虎乱舞が連続技に！（左記①）

① （画面端限定）極限流連舞脚→⬅or➡+B Ⓜ ⬅+A Ⓒ 絶!!龍虎乱舞

② （画面端限定）➡+A→近距離立ちB Ⓒ 強龍牙（1段目） Ⓢ 強龍虎乱舞

③ 近距離立ちD（1段目） Ⓒ ⬅or➡+B Ⓜ ⬅or➡+B Ⓒ MAX版龍虎乱舞

①は⬅or➡+Bを引き付けて当てるのがポイント。③は威力重視の連続技で、パワーゲージに見合うダメージがある。

極限流連舞脚を自在に使う

極限流連舞脚は、コマンドの関係上、ダッシュから入力すると幻影脚が出てしまう。

しかし、ダッシュ直後にレバーを⬋に入れ替えれば、ダッシュを継続しつつ、幻影脚暴発の原因である➡への入力を外すことができる。これを利用すれば、ダッシュからでも極限流連舞脚を狙うことができるぞ。具体的には➡➡⬋～⬅⬋⬇⬊➡+Bとなる。

注意点は、ダッシュ距離が短いと、➡入力が残っていて幻影脚が出てしまうこと。実戦では、龍牙ヒット後や龍撃拳空中ヒット後など、相手の受け身を攻めるときに狙おう。

極限流連舞脚を決めた後、ギリギリまで引き付けてから⬅or➡+Bで追撃するのが最初のポイント。

クイックMAX発動をしてすぐに⬅+A。つなぎが早ければ、何と連続技になるのだ。

後はキャンセル絶!!龍虎乱舞を出せば完成！ 決めればヒーロー間違い無し!!

ゲー事典 **クリス補足**：スクランブルダッシュでの裏回り後は、相手の意識がガード方向の切り替えに向きがち。ディレクションチェンジも有効だ。 **山崎補足**：砂かけ～蛇使いキャンセル→ダッシュ近距離立ちCは非常にシビアで、1フレームのずれも許されない。 **ロバート補足**：メイ・リーに絶!!龍虎乱舞を決めた後は追撃可能。⬅or➡+Bから再度絶!!龍虎乱舞も決まるぞ。

今年もより取り見取り!?

怪現象 Ver.2002

やってきました、毎年恒例の怪現象特集。実戦で役に立つものから一発ネタまで、その数10個。「KOF」の裏の楽しみ方をたん能してほしい。

ここ最近で最大の衝撃は、メイ・リーの龍虎乱舞が2回連続で決まり、しかもK.O.できることでしょうか。

システムからキャラ別まで

一部の愛好家から注目され続けている、『KOF』シリーズの怪現象。対戦で役に立つ実戦的なものから、大した効果は無いが笑えるものまで、毎年さまざまな怪現象が発見されているが、今年もその火は消えていなかった！

今回取り上げた怪現象は、システム系のネタが3個、そしてキャラ別のネタが7個の合計10個。これまで何げなく使っていたものが実は怪現象だったり、技をよく見ると実は怪しいモーションが隠されていたなど、ネタの大小を問わず集めてみたぞ。

では、早速『2002』版の怪現象を紹介していこう。

着地キャンセル 昇りジャンプ攻撃

ジャンプの着地直後に昇りジャンプ攻撃を出すと、通常よりも早くジャンプできることが分かった。昇りジャンプ攻撃のボタンを早めに押すのがポイント。なお、この入力だと必ず通常or大ジャンプになるが、事前のジャンプが小or中ジャンプだと、昇りジャンプ攻撃もその攻撃になる。

何となく使っていた人も多い(?)、着地キャンセル。ボタンは早めだ。

空中追撃に使えない技が……

本来は空中追撃に使えない技でも、相手のやられ判定が残る技から素早くつなげば連続ヒットさせることが可能。

代表例は、キムのどこキャンを使った強半月斬↓強飛燕斬や、アンヘルの画面端でのアンチェイン(←+A or C～→→+A)など。よく考えると変な現象なんだよね。

ロバートの場合、←or→+B→クイックMAX発動→←+Aが連続ヒット。

ボタン順押しで何でもキャンセル

マリーのM・ダイナマイトスウィングや多数のMAX2技に代表される、ボタンとレバーを順に入力していくコマンドの技。これらは、必殺技と超必殺技を除いたすべての地上技から、キャンセルで出すことができる。ガードキャンセルC+Dも、このタイプの技ならキャンセル可能だ。

ガードキャンセルC+Dをキャンセルして M・ダイナマイトスウィングが！

京の派生鬼焼き ディレイ入力法

毒咬みから派生する鬼焼きを、遅めのタイミングで出せるようになる入力法が判明。

具体的には、罰詠み後に→↓↘+B or Dを入力してから→↓↘+A or Cを入力すればOK。ヒット時は連続技になり、画面端ならガード時は鬼焼きの下り際が当たるため、反撃されにくくなるのだ。

これがウワサの遅め鬼焼き。立ちガードされると結局反撃を受けるが。

クラークすり抜け

クラークのマウントタックル後の派生技を抜けると、クラークの接触判定が無くなり、両者共に相手をすり抜けられるようになる。クラークが攻撃を受けると元に戻るが、起き攻めに活用できる……かも。

なお、アンディのC投げにクイックMAX発動を使った後も、同様の現象が発生する。

マウントタックル後の派生技を抜けられると、相手をすり抜けられるように。

ラモンMAX2でフィーバー

「ビバ！ メヒコー！」でおなじみのヒプノティックタイガー。この技をチョイに対して決め、フィニッシュ(ランダム)にドロップキックが出れば成功。ドロップキックが空振りして、チョイがダッシュし続けるぞ。この状態のチョイにはやられ判定があるので、大逆転のチャンスだ！

画面の位置によってはこの通り。ダッシュし続けるチョイは完全に無防備。

メイ・リー娘 受難のとき

メイ・リーに対してのみ、ヒット後に追撃可能な技が発見された。マリーのM・スプラッシュローズ、ジョーのスクリューアッパー(最後の1発が当たらなかった場合)、ロバートの絶!!龍虎乱舞がそれで、いずれも活用すれば一発K.O.級の連続技が作れるぞ。画面端で貪欲に狙おう。

特にマリーはチャンスが多そうだ。M・ダイナマイトスウィングで拾おう。

衝撃の1枚!! マキシマ、消える！

弱ベイパーキャノンは、動作の途中に一瞬だけ地面にもぐるグラフィックが存在した！ 左に載せた衝撃の写真を見れば一目りょう然。どうしたマキシマァァ。

衝撃の1枚!! 気合いのガード！

弱ミニッツスパイクの出始めに相手の攻撃を受けると、「シャラァァァー！」と言いつつなぜかガードになることが判明。ガードポイントの弱体化版か!?

衝撃の1枚!! 発生まで無敵!?

発生と同時に無敵時間が切れるロック系の技は、飛び道具に対してのみ、カチ合っても一方的に勝てる。オメガ・ルガール以外は活用しにくいのが残念。

怪現象補足：弱ミニッツスパイクのガードと同じ現象を、チンの酔杯鐺でも確認済み。ただ、どちらも攻撃を受ける位置やタイミングがシビアなので、目にすることは少ないだろう。

ヴォルカニックヴァイパーを使いこなす

大会ではエディの移動攻撃重ねに対し、ヴォルカニックヴァイパーロマキャンからぶっきらぼうに投げるでの反撃を決めていた。分身を破壊しつつ、ダッシュしてきた本体に攻撃を仕掛けるため、対応されにくいようだ。これはディズィーのよく話し相手になってくれますに対しても狙っていける。

そのままぶっきらぼうに投げるを狙ってみよう。リバーサルから反撃できるので非常に有効だ。

エディの起き攻めに対し、ヴォルカニックヴァイパーで分身を壊し、ロマキャンを掛ける。

犬の固めに中段攻撃を組み込む

犬憑依時の画面端での【しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS】～犬攻撃（Dor➡+D）～といった固め連係に中段の立ちHSを組み込んでガードを崩していた。立ちHS2ヒット目以降に犬攻撃を出せば、しゃがみくらい限定の【近距離立ちS→しゃがみHS】のガトリングで追撃できる。

しゃがみくらいになるので【近距離立ちS→しゃがみHS】→犬攻撃×nの連続技を決められるぞ。

固めの最中に中段攻撃を組み込むことにより、ガード崩しから連続技を狙っていける。

投げスカリへの反撃

相手のコマンド投げを読んだら、最大限の反撃を叩き込みたい。特に投げすかりモーションが長く、メインのガード崩し手段として使ってくる、スレイヤーの[illegible]とエディのダムドファングへ対して的確に反撃できれば、勝率がかなりアップするはずだ。主に反撃で使うのはジャンプ攻撃。[illegible]

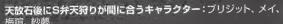
天放石からの連続技

天放石を決めた後（上段、下段どちらも）は、キャラクター限定だがS弁天狩りで追撃できる。S弁天狩りをロマキャンすればダッシュジャンプKなどから連続技を決められる上、自分が画面端近くならアクセルボンバーループに持ち込むことができる。追い詰められたときの一発逆転のネタとして使ってみよう。

S弁天狩りから連続技を狙える。画面端ならアクセルボンバーループに。

追い詰められた状態から一点読みで天放石が決まれば……

天放石後にS弁天狩りが間に合うキャラクター：ブリジット、メイ、梅喧、紗夢

通常投げからのセットプレイ

ディズィーの通常投げからセットプレイで、独りにしてくださいを複数回決める連続技を狙っていた。

レシピは右記の通りで、一連の連係を決めるだけで約7割ものダメージを与えることができ、この後も起き攻めができるため一気に相手をK.O.できるチャンス！　独りにしてください後の拾いが難しいが、狙ってみても損は無いだろう。

通常投げ→しゃがみK→遠距離立ちS（2段目）Ⓒ魚を捕る時に使ってたんです→ハイジャンプ→K独りにしてください→空中ダッシュP→HS→しゃがみK→近距離立ちSⒿK独りにしてください→ジャンプKⒸK独りにしてください→近距離立ちS→遠距離立ちSⒸ魚を捕る時に使ってたんです

少し待ってからジャンプKで泡を割り、垂直二段ジャンプ！

空中ダッシュP→HSとつなぎ、着地してしゃがみK→近距離立ちSへ。

K独りにしてください→ジャンプK→着地にガトリングとつないで完成。

近距離立ちSをジャンプキャンセルしてK独りにしてくださいを出し……、

通常投げから追い打ちを決め、ハイジャンプの昇りにK独りにしてくださいを出す。

大会小ネタ：[illegible]ブSとうまくめくりを狙っていたぞ。ほかのキャラでも応用できるものがあるので探してみよう。

対戦攻略 スレイヤー

Slayer

血を吸う宇宙によるループ連続技を理解し、またそれにかかわる攻防を煮詰めれば、勝率が上がるはずだ。

Text：[illegible]

血を吸う宇宙ループ

血を吸う宇宙は一度決めてしまえば、前方ダッシュジャンプキャンセル→血を吸う宇宙×n→PD（ダンディー）ステップ→パイルバンカーで相手を気絶に追い込めるので、一気に勝利を決められる決定力がある。キャラによって血を吸う宇宙を決める回数が異なるので、左下表を参考にしよう。なお、相手を画面端に追い詰めた状態で11回以上血を吸う宇宙を決め続けると間合いが離れてしまうが、投げ間合いギリギリでつかむことによって決め続けられる。

PD（ダンディー）ステップ→パイルバンカーで気絶させる。これで勝利は間近だ。

相手キャラによって回数は異なるが、血を吸う宇宙を何回も決めた[illegible]

キャラ名	血を吸う宇宙始動	相手気絶後立ちHSから	直下型ダンディーRC後
ポチョムキン	19回	23回	20回
スレイヤー、メイ、ジョニー	15回	19回	16回
エディ、ファウスト、[illegible]、テスタメント	14回	18回	15回
イノ、ザッパ、ブリジット、ソル、カイ、アクセル、ヴェノム	13回	17回	14回
ミリア、[illegible]	11回	15回	12回
チップ、ディズィー	10回	13回	11回

気絶後の攻防

血を吸う宇宙×n→パイルバンカーで相手を気絶させた後の追撃は、相手の状況別に切り替えていこう。

相手にサイクバーストがある場合は、自分のテンションゲージによって追撃を変えていく。テンションゲージが100%に満たない場合は、立ちHS◎血を吸う宇宙×nを決めよう。これは立ちHSにサイクバーストされてもガードできる上、血を吸う宇宙中にもサイクバーストできないので、相手は回避できない。相手のサイクバーストをガードしたときは、【近距離立ちS】から空中連続技を決めてダウンさせよう。テンションゲージが100%あるなら、直下型ダンディー→◎→血を吸う宇宙×nを決める。こちらはサイクバーストされないので、確実にダメージを与えられるぞ。

相手にサイクバーストが無い場合は、自分のテンションゲージの所有量によって連続技ⅠとⅡを切り替え、一気に相手の体力を奪ってしまおう。

サイクバーストされてもガード方向へレバーを入れておけば、ガードできる。

気絶後に狙う連続技

Ⅰ：（相手気絶時）[illegible]→PD（ダンディー）ステップ→パイルバンカー→[illegible]→立ちHS◎[K→S→K]◎[K→D]

Ⅱ：PD（ダンディー）ステップ→クロスワイズヒール→[illegible]→立ちHS◎[K→S→K]◎[K→D]

Ⅰはテンションゲージが100%、Ⅱは50%以上あるときに使用。[illegible]、メイ、梅喧、[illegible]に対しては、[illegible]からPD（ダンディー）ステップ→クロスワイズヒール→ジャンプK→[K→D]と決めた方がダメージが高い。

対戦攻略 梅喧

Baiken

画面端でダウンを奪ったときは、低空ダッシュ攻撃と足払いの二択で一気に体力を奪おう。

Text：[illegible]

低空ダッシュによる中段攻撃

通常投げや足払いなどをヒットさせ、相手を画面端に追い詰めた状態でダウンを奪った場合は、畳替しを重ねる起き攻めではなく、低空ダッシュ攻撃と着地足払いの中下段の二択攻撃を仕掛けていこう。低空ダッシュからのガトリングはキャラによって異なり、その構成は右表の通り。相手キャラによっては決定打にもなりうるダメージを与えられるので、ぜひ覚えてほしい。なお、ジョニーに対しては、低空ダッシュ【K→D】の部分を若干遅らせてつながないと、着地後に追撃するタイミングがシビアになってしまう。

また、着地足払いによる下段の選択肢を狙う際には、なるべく相手の地上投げ間合い外に着地するように心掛けよう。密着してしまうとリバーサルでの通常投げで切り返されやすいのだ。

そして、相手の起き上がりに合わせて低空ダッシュ攻撃を重ねるのだ。

【K→D】→➡+HS→足払いと決められるキャラには、一気に大ダメージを与えられる。

相手を画面端に向かって投げることに成功したら、すかさずダッシュ[illegible]

キャラ名	中段の選択肢	中段ヒット後のオススメ連続技
スレイヤー	空中ダッシュ【S→HS】	（着地）➡+HS→畳替し Ⓕ 空中ダッシュD→（着地）【➡+HS→足払い】HJC→【S→D】→空中ダッシュ【S→D】
イノ	空中ダッシュ【S→HS】	（着地）➡+HS→畳替し Ⓕ 空中ダッシュD→（着地）【➡+HS→足払い】HJC→【S→D】→空中ダッシュ【S→D】
ブリジット	空中ダッシュ【K→D】	（着地）【➡+HS→足払い】Ⓙ【S→D】→空中ダッシュD→（着地後ダッシュジャンプ）【S→P→K】Ⓙ【S→D】→妖斬閃
ザッパ	空中ダッシュ【S→P→K】	（着地後後方ジャンプ）【S→D】Ⓕ→空中ダッシュ【S→D】→（着地）遠距離立ちS Ⓙ【S→D】
ソル	空中ダッシュ【S→P→K】	（着地後後方ジャンプ）【S→D】Ⓕ 空中ダッシュ【S→D】→（着地）遠距離立ちS Ⓙ【S→D】
カイ	空中ダッシュ【S→P→K】	（着地後後方ジャンプ）【S→D】Ⓕ 空中ダッシュ【S→D】→（着地）遠距離立ちS Ⓙ【S→D】
メイ	空中ダッシュ【S→P→K】	（着地後後方ジャンプ）D】Ⓕ 空中ダッシュD→（着地後すぐジャンプ）空中ダッシュD→（着地）【➡+HS→足払い】HJC→【S→P→S→D】
ミリア	空中ダッシュ【S→P→K】	（着地後後方ジャンプ）【S→D】Ⓕ 空中ダッシュD→（着地後ダッシュジャンプ）【S→P→K】Ⓙ【S→D】→妖斬閃
エディ	空中ダッシュ【K→D】	（着地）【➡+HS→足払い】Ⓙ【S→D】Ⓕ 空中ダッシュ【S→D】→（着地）遠距離立ちS Ⓙ【S→D】
ポチョムキン	空中ダッシュ【S→HS】	（着地）➡+HS→畳替し Ⓕ 空中ダッシュD→（着地）【➡+HS→足払い】HJC→【S→D】→空中ダッシュ【S→D】
チップ	空中ダッシュ【S→P→K】	（着地後後方ジャンプ）【S→D】Ⓕ 空中ダッシュ【S→D】→（着地）遠距離立ちS Ⓙ【S→D】
ファウスト	空中ダッシュ【S→P→K】	（着地後後方ジャンプ）【S→D】Ⓕ 空中ダッシュD→（着地後すぐジャンプ）空中ダッシュD→（着地後ダッシュ）足払い Ⓙ【S→P→K】Ⓙ【S→D】→妖斬閃
[illegible]	空中ダッシュ【K→D】	（着地）【➡+HS→足払い】Ⓙ【S→D】→空中ダッシュD→（着地後ダッシュジャンプ）【S→P→K】Ⓙ【S→D】→妖斬閃
[illegible]	空中ダッシュ【S→P→K】	（着地後後方ジャンプ）【S→D】Ⓕ 空中ダッシュD→（着地後ダッシュジャンプ）【S→P→K】Ⓙ【S→D】→妖斬閃
ジョニー	空中ダッシュ【K→D】	（着地）【➡+HS→足払い】Ⓙ【S→D】Ⓕ 空中ダッシュ【S→D】→（着地）遠距離立ちS Ⓙ【S→D】
アクセル	空中ダッシュ【K→D】	（着地）【➡+HS→足払い】Ⓙ【S→D】Ⓕ 空中ダッシュ【S→D】→（着地）遠距離立ちS Ⓙ【S→D】
[illegible]	空中ダッシュ【K→D】	（着地）【➡+HS→足払い】Ⓙ【S→D】Ⓕ 空中ダッシュ【S→D】→（着地）遠距離立ちS Ⓙ【S→D】
ヴェノム	空中ダッシュ【S→P→K】	（着地後後方ジャンプ）【S→D】Ⓕ 空中ダッシュ【S→D】→（着地）遠距離立ちS Ⓙ【S→D】
テスタメント	空中ダッシュ【S→HS】	（着地）➡+HS→畳替し Ⓕ 空中ダッシュD→（着地）【➡+HS→足払い】HJC→【S→D】→空中ダッシュ【S→D】
ディズィー	空中ダッシュ【S→P→K】	（着地後後方ジャンプ）【S→D】Ⓕ 空中ダッシュ【S→D】→（着地）遠距離立ちS Ⓙ【S→D】

X事典

血を吸う宇宙補足：相手にサイクバーストが無いときは、連続技の締めをPD（ダンディー）ステップ→パイルバンカー×2にすれば、より早く気絶させられる。また、血を吸う宇宙を23回以上決めるとガードバランスが最低値まで下がる。そして、この状態でデッド オン タイムを決めると一撃でK.O.できるぞ。横幅が広いポチョムキン相手には狙ってみてもいいだろう。

闘劇予選通過チームはどんな感じ？

予選獲得チームのキャラ分布は？

予選通過チームのキャラ分布を見ると、エディ、ジョニーの多さが目立つ。エディの多さは納得だが、ジョニーは意外な結果。霧連係へのパターンだけでなく、家庭用の発売により連続技も発展しているらしく、今後台風の目となりえるかも？　また、個人戦で最も多かった梅喧は0人。対策がバッチリとできたわけでもないのにこの減少傾向は謎といえる。

なぜか数の多いジョニー。研究しがいのあるキャラが伸びている？

やはり人気のエディ。まだまだその数は増えていくと思われる。

予選エリア	チーム名【メンバー（キャラクター）】
北海道・東北1	チーム EGG 【ゴトーONE（ED）、GAM（JO）、DOM（IN）】
関東1	バベルフィッシュたんハァハァ 【kaqn（MI）、北辰（ED）、ゆきのせ（BR）】
関東2	ちぃちゃんにおまかせ 【T.S（DI）、ごろたん（JO）、肉Q（ED）】
東京1	俺の名を言ってみろ… 【JOE（MI）、MEN（JO）、J.T（ED）】
東京2	俺とお前と大吾郎 【ありさかしんや（SL）、パチ（FA）、ウメハラ（SO）】
中部1	むう　輝く季節へ 【mituru（MI）、モトヤマ（DI）、むう（JO）】
近畿1	バブリーズ 【バブ（BR）、ステスタ（TE）、P.C（SO）】
近畿2	ほしのこえ 【Vししゃも（FA）、大輔（AX）、レイ（CH）】

表中キャラ略称：スレイヤー（SL）、イノ（IN）、ブリジット（BR）、ソル（SO）、カイ（KY）、メイ（MY）ミリア（MI）、エディ（ED）、ポチョムキン（PO）、チップ（CH）、ファウスト（FA）、梅喧（BA）、紗夢（JA）、ジョニー（JO）、アクセル（AX）、闇慈（AN）、ヴェノム（VE）、テスタメント（TE）、ディズィー（DI）

『GGXX』を10倍楽しくする記事!?

今回はエリア大会を勝ち抜き、闘劇決勝出場を決めたチームのキャラ構成を考察。神奈川、埼玉ではやりのゲーセンのダイヤグラムを紹介だ！

Text：パチ＆ケンちゃん

突撃!! 街のゲーセンダイヤグラム

今月紹介するのは横浜駅周辺で最も『GGXX』が盛んなアミューズメントシティーフリーダムと、『GGX』の聖人白龍氏もたまに現れるという埼玉県の聖地、遊S草加店の二つを紹介。共に1プレイ50円とプレイ料金が安く、プレイヤーも数多く居る対戦環境の整ったゲーセンだぞ。

遊'S草加店

埼玉県草加市高砂2-2-28

	ED	FA	SO	PO	DI	AN	SL	JA	BA	VE	KY	JO	CH	MA	AX	MI	IN	ZA	TE	BR	
ED	—	5	7	7	8	8	8	8	7	6	7	8	8	8	7	8	9	7	7	7	140
FA	5	—	4	6	6	5	5	8	6	8	8	8	8	6	6	7	8	8	8	6	126
SO	3	6	—	7	5	7	5	7	5	4	8	5	6	5	6	7	6	7	7	6	112
PO	3	4	3	—	4	5	6	5	6	6	6	5	5	6	7	6	7	6	7	8	105
DI	2	4	5	6	—	5	5	6	7	5	5	6	5	6	5	6	6	6	7	7	104
AN	2	5	3	5	5	—	5	5	6	4	6	6	6	6	6	7	6	4	7	7	101
SL	2	5	5	4	5	5	—	6	6	6	5	5	4	7	6	5	5	6	6	8	101
JA	2	2	3	5	4	5	4	—	5	7	5	5	8	5	7	5	5	6	8	7	98
BA	3	4	5	4	3	4	4	5	—	5	6	7	5	5	5	5	5	5	7	5	92
VE	4	2	6	4	5	6	4	3	5	—	4	7	5	5	5	5	6	6	5	5	92
KY	3	2	2	4	5	4	5	5	4	6	—	5	6	5	5	6	5	6	6	7	91
JO	2	2	5	5	4	4	5	5	3	3	5	—	5	5	6	5	4	5	8	7	88
CH	2	2	4	5	5	4	6	2	5	5	4	5	—	5	5	4	6	6	6	6	87
MA	2	4	5	4	4	4	3	5	5	5	5	5	5	—	5	5	5	5	5	5	86
AX	3	4	4	3	5	4	4	3	5	5	5	4	5	5	—	5	6	5	5	6	86
MI	2	3	3	4	4	3	5	5	5	5	4	5	6	5	5	—	6	6	3	6	85
IN	1	2	4	3	4	4	5	5	5	4	5	6	4	5	4	4	—	5	6	7	83
ZA	3	2	3	4	4	6	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	—	6	5	82
TE	3	2	3	3	3	3	4	2	3	5	4	2	4	5	5	7	4	4	—	5	71
BR	3	4	4	2	3	3	2	3	5	5	3	3	4	5	4	4	3	5	5	—	70

エディがぶっちぎりの差を付け、次いでファウスト、ソルが後を追っている。これらのキャラは使っている人が多い上に研究も進んでいるようなので、近場のプレイヤーは訪れてみるといいだろう。また、ポチョムキンや闇慈の順位が高く、かなり使われている模様。注目の梅喧は中堅グループに位置しているぞ。

アミューズメントシティーフリーダム

神奈川県横浜市西区南幸1-5-27

	ED	IN	FA	PO	DI	AN	AX	SL	VE	KY	BA	MA	TE	JO	SO	MI	ZA	CH	BR	JA	
ED	—	6	6	6	7	6	6	8	8	4	7	8	7	7	7	7	7	8	8	6	129
IN	4	—	6	6	5	7	7	4	5	6	5	6	6	7	5	6	5	6	7	6	109
FA	4	4	—	4	6	4	5	5	6	5	5	6	7	5	8	6	7	6	8	7	108
PO	4	4	6	—	4	5	5	7	6	6	6	6	5	6	6	5	6	7	7	6	107
DI	3	5	4	6	—	4	4	5	6	6	5	5	7	5	6	6	7	6	5	6	102
AN	4	3	6	5	6	—	5	5	6	5	5	6	5	6	6	4	6	6	5	6	100
AX	4	3	5	5	6	5	—	3	5	5	5	5	5	6	5	5	5	7	8	6	98
SL	2	6	5	3	5	5	7	—	4	5	5	5	4	5	5	6	6	7	7	6	98
VE	2	5	4	4	4	4	5	6	—	7	6	5	6	7	5	4	5	6	5	5	95
KY	6	4	5	4	4	5	5	5	3	—	5	7	5	3	6	6	5	4	5	6	93
BA	3	5	5	4	5	5	5	5	4	5	—	5	5	7	5	6	5	5	5	4	93
MA	2	4	4	4	5	4	5	5	5	3	5	—	5	6	7	6	6	5	6	5	92
TE	3	4	3	5	3	5	5	6	4	5	5	5	—	4	4	6	5	8	4	7	91
JO	3	3	5	4	5	4	4	5	3	7	3	4	6	—	5	6	5	5	7	7	91
SO	3	5	2	4	4	4	5	5	5	4	5	3	6	5	—	5	4	6	5	7	87
MI	3	4	4	5	4	6	5	4	6	4	4	4	4	4	5	—	5	5	5	6	87
ZA	3	5	3	4	3	4	5	4	5	5	5	4	5	5	6	5	—	5	5	6	87
CH	4	4	6	5	3	4	4	4	6	5	4	5	3	5	4	5	5	—	6	6	80
BR	2	3	2	3	5	5	2	3	5	5	5	4	6	3	5	5	5	4	—	5	77
JA	4	4	3	4	3	4	4	4	5	4	6	5	3	3	3	4	4	4	5	—	76

1位のエディが2位と大きな差を付けているものの、それ以外はあまりばらつきが無い様子。ここの店はエディを使うプレイヤーが多いので、数字が必然と高くなっているようだ。しかし、唯一カイだけがエディに有利を付けている。エディ対策のできたカイ使いが居るのだろうか？

増えたキャラ 減ったキャラ

パチ　ケンさん闘劇どうですか？　チーム戦面白くない？

ケン　キャラの得手不得手がはっきりしているから戦術で勝敗が左右されるよね。

パチ　単純に強キャラで構成すれば勝てるってわけじゃないしね。ところでさあ、最近梅喧減ってると思うんだけどどうなの？　その辺。

ケン　あー、そういえば減少傾向にあるね。対策が取られてきたからこれから闘っていくには厳しいのかな？　そんな俺はまだ梅喧だけど。

パチ　その辺は謎だね。後は大会でよく見るのはテスタメント。世間での評価はそんなに高くないのにね。

妖刺陣で一世を風靡した梅喧は何故か減少傾向。単純に飽きられてしまったのか!?

評価は高くはないが使用率は高いテスタメント。二択の鋭さが人気といえる。

ケン　ゼイネスト起き攻めとかエグゼビーストフォースロマキャンから強引に二択に持ち込めるからじゃない？　勢いもあるし、波に乗ると止まらないからある意味大会向けキャラだよ。

パチ　あー確かに。イノとか二択が鋭いキャラって大会向けだよね。連続技痛いし、二択終わらないし、勢い乗ると止まらないしの三拍子でしょ。

ケン　あるねーそういうの。そういえば家庭用が発売されてジョニーとかパワーアップしてない？　連続技のダメージ上がってさあ、気を抜くと一瞬でやられちゃうんだよね。

パチ　確かに発展してる。ヴェノムも微妙に増えてる傾向にあると思うけどね。

ケン　チーム戦って形のおかげで色んなキャラが研究されているのはいい傾向だよね。全国大会後にキャラ変えした人とかも結構居るしね。

パチ　ケンさんミリアに戻らないんですか？

ケン　まだ悩んでるねえ。変えてもいいけど。

パチ　まあ、キャラ変えを考慮しつつ、とりあえず対戦すっかって感じでお開き!!

最近の強キャラ評価はどんな感じ？ 関東圏では、エディ、スレイヤー、ミリア、ファウストが強キャラといった評価を受けている。次点では梅喧、ブリジット、イノ、ソル、ジョニー、ヴェノムといったところ。スレイヤーとミリアの評価が上がり、アクセル、ディズィーが下がったといえる。ただし、これは一つの指針なのでまだまだ情勢は動いていくだろう。

今回は特別編！ 闘劇エリア選抜の模様をお伝えするぞ!!

今月の「バチャっ子 インフィニティ エボリューション」は特別編ということで、今が旬の闘劇を追ってみた。舞台は池袋GIGOのエリア選抜大会。どのチームが本戦出場に名乗りを上げたのか？ どんな戦術が使われたのか……!?

バチャッ子 INFINITY EVOLUTION

バチャっ子 インフィニティ エボリューション

[illegible]GIGO。実力者同士の熱い闘いを見に、多くのギャラリーが集まっていたぞ！

闘劇 —SUPER BATTLE OPERA— エリア選抜大会

池袋GIGOリポート

当日はまず同店での店舗予選、その後エリア選抜大会という流れ。では、順を追ってリポートしていこう。

Text 三茶鼻血会 [illegible]
協力 [illegible]13番サバイブ[illegible]

有名人襲来！ 激戦池袋編

やって来ました池袋GIGO。当日は東京では最初のエリア選抜（本戦出場者決定）ということで、ギャラリーはもちろん他店でエリア出場権を得た有名プレイヤーなどが詰め、店舗予選開始前から、独特の緊張感が店内を支配する。

大会使用筐体の回りには「EVO」対戦台が配置され、地下フロアはまさにVFワールドといった趣。そんな中で店舗予選は始まった。

予選はトーナメント方式で、初戦は10チームでトーナメント表[illegible]マあるため、引きが強ければ1回戦ないし2回戦をシードにできるという寸法だ。

予選開始時点の注目チームとしては、やはり「三闘士」や[illegible]ガール、東京メガネ、ちび太[illegible]とするであろう店舗予選を[illegible]れば、エリア選抜では因縁浅からぬ[illegible]闘菜会（[illegible]）[illegible]ハクションラクの[illegible]との対決が待っている。[illegible]、多くのギャラリーが両者の対決に期待を寄せたハズだ。

中央の試合用筐体の周囲にも、対戦台が多数[illegible]

[illegible]

予選決勝 三闘士 VS ひつじ

店舗予選決勝は、1回戦シード、準決勝でレディースチーム「官能姉妹（1st. ANGEL、みら、ササキMk2）」を破って勝ち上がってきた「ひつじ」チームと、決勝までをセガール、東京メガネで交互に3タテと盤石の強さで上がってきた「三闘士」の対決。

「三闘士」はセガール（ウルフ）が、まず「ひつじ」の先鋒（レイ）との緊張してます戦。レイの行動を読み、ガードからの的確な反撃と、最速投げ&避け投げ抜け対策の遅らせ投げの使い分けが決まり、ストレートで1勝。

続いての相手は次鋒B-1（ベネッサ）。ディフェンシブ主体で、⇩Ⓚ、ミドル、⇩Ⓚ+Ⓖを多用しつつ、要所でさばき技やカットアッパーから反撃に転ずるタイプ。ここは各種投げと、さばき技対策のショートショルダーを決めたセガールが勝って連勝。大将を引きずり出された「ひつじ」だが、この大将ゆ〜太（ジャッキー）が意地を見せる。「三闘士」セガールをスキの小さい技主体で破ると、続く東京メガネも撃破。東京メガネは思い切った選択に欠け、手堅く出た結果が裏目に出た形になった。

そして、満を持して「バーチャ神」ちび太（リオン）が降臨。後が無いプレッシャーをモノともせずノリノリのちび太は、受け身攻めを恐れての自動二択の大ダウン攻撃や素早い展開の起き攻めなど「ちび太ワールド」全開。危なげ無く勝利をモノにし、エリア選抜の切符を手に入れた！

セガールと東京メガネで決勝までオール3タテの「三闘士」!!

店舗予選のポイントは ココ！

注目は、惜しくも決勝で「三闘士」のセガールに敗れたものの、それまで大活躍のB-1。12歳の王者ベネッサだが、反応速度に優れ、避け投げ抜けといった技術的部分も安定していた。将来が楽しみなプレイヤーである。

また、予選全体を通してレイ対策が徹底されていないという印象を感じた。

王者ベネッサは、何と小学生（早生まれの中学生？）。とにかく反応速度がヤバい！

はみ出し EVOLUTION [illegible]

運命のリーグ戦

ついに迎えたエリア選抜大会。出場チームは五郎弐千歳、華火霊、ハクションの「静岡茶会」、「桃缶（しゃむねこ、重傷、あなご）」、「EXPOSITION（タクミ。、フジ、白牌）」、そして先の「三闘士」を加えた総当たりリーグ戦。

まず「静岡茶会」VS.「EXPOSITION」は、先鋒の五郎がコンボミスなどで相手次鋒に敗れるものの、続くハクションが2人抜きで勝利。さばきを警戒してのしゃがみ後ろダッシュミドルや⬇⇦⇨Ⓟを多用し、最後は⇧Ⓟ+Ⓚをカウンターでくらっての⇧Ⓟ+Ⓚ（+投げ抜け）でフィニッシュ。

そして、茶会と並ぶ注目の「三闘士」は「桃缶」にまたもちび太まで引きずり出されるものの、大将戦は終始ちび太大先生のペースで3-0の圧勝。対「EXPOSITION」戦でも、手数と強気の⇩Ⓚ+Ⓖなどでセガール、東京メガネと強豪を破ったタクミ。（アオイ）に対して、ギリギリの勝利を収めたかと思うと、続くフジ（ブラッド）、白牌（パイ）を連続撃破で2タテからの3タテ返し。最後は空中コンボで勝ったと思い席を立ったが、実は体力が残っていたため慌てて⇩Ⓚ Ⓚを出したらソレが決まり手となるお茶目な一面も見せた（笑）。

ここまでは、順調に勝ち続けた「静岡茶会」と「三闘士」。誰もが両者の全勝決戦……と思ったが、ここで待ったが掛かる。

チーム「桃缶」の、ここまで活躍のしゃむねこ（サラ）が、茶会を相手に3人抜きの快挙！ ⇩Ⓟ+Ⓚ Ⓚのヒット確認コンボに特化したプレイスタイルで、五郎のパイ、華火のレイ、大将を務めるハクションまでも仕留める。ハクションは大将で後が無いプレッシャーからか⇨Ⓟ Ⓟを打ち過ぎ、そこを手堅く対処されてしまった。

この後、今大会でカギを握ったプレイヤー（タクミ。、しゃむねこ）を擁する「桃缶」VS.「EXPOSITION」を「EXPOSITION」が制し、勝負は無敗の「三闘士」と後が無い「静岡茶会」の直接決戦へ持ち越された。

決勝リーグ戦組み合わせ表

	EXPOSITION	静岡茶会	三闘士	桃缶
EXPOSITION	—	×	×	○
静岡茶会	○	—	×	×
三闘士	○	○	—	○
桃缶	×	○	×	—

黒星を喫した「静岡茶会」は、後が無くなる……!!

決勝戦 三闘士 VS 静岡茶会

迎えたこの試合、全勝で余力を残す「三闘士」と、背水の陣で必勝を期す「静岡茶会」という、バチャっ子必見の大物対決となった。

「三闘士」の先鋒はセガール、「静岡茶会」の先鋒は固定で五郎。勝手知ったる者同士のチーム戦ということで、別の意味でも緊張が生まれるか……。

先手を取ったのはセガール。浮かせ技の⇦⇨Ⓟ+Ⓚが要所で決まり、空中コンボで大ダメージを奪い3-1で勝利する。

「静岡茶会」次鋒は、レイのお手本のような堅実なスタイルの華火霊。ところが勢いに乗るセガールは、レイに付き合わず自分本来のペースで主導権を握る。中間距離からさばき技対策の⇦⇨Ⓟや、近距離での⇩Ⓚ、しゃがみⓅをうまくヒットさせ、構えやそこからの技も封じ込める。さらに、得意技である「ガード」からの反撃がキッチリと決まり、一気に流れを引き寄せる2連勝で大将を引きずり出す。

いよいよ後が無い「静岡茶会」は、ついに最後の砦「東のラウ筆頭」ハクションラウ魔王が登場。逆3タテに望みを託し、席に着く。

しかし、ここまでの連勝で勢いに乗ったセガールは、ここでもその存在感を誇示する。ガードの堅いセガールを攻めあぐねるハクションに対し、ラウの立ちⓅガード後にしゃがみⓅで次の選択に備えるセガール。両者譲らぬまま2-2で迎えた最終ラウンド。

ここで、受け身攻めにいったハクションを、セガールの横転受け身からの⇦⇨Ⓟ+Ⓚが襲い、空中コンボでフィニッシュ!!

先鋒セガールの3タテで「三闘士」が闘劇本戦出場の切符を手に入れた！

試合後の本誌インタビューでは「単なる通過点」、「苦手なキャラ／相手は居ない」と力強く答えてくれた「三闘士」の、本戦での活躍を期待したい！

フィニッシュの瞬間。受け身攻めのしゃがみⓅに、ショートショルダーがヒット!!

本戦のチケットは、「三闘士」（左から東京メガネ、ちび太、セガール）の手に!!

今後の動向が注目を集めるエリア・プレイヤーは……!?

さて、そろそろ店舗代表も出そろってきた感がある。ここで、当記事の注目プレイヤー（チーム）をピックアップしてみよう。

まず東京第5グループ。注目は「C.Chaps天然派」。キャサ夫、ジョウに板橋ザンギエフという謎の布陣が吉と出るか凶と出るか？ また、このグループには複数タイトル制覇狙いの「2D連合」がおり、生粋のバーチャプレイヤーとの対決が興味深い。また、九州・沖縄エリアの「矢永○（マグナム、ムームーダンス、華唄じじい）」、や中部エリアの「豪傑」大須晶を擁する太鼓部屋系プレイヤーなども注目株。もちろん、つちくも、ザ・ゲリラ、嵐の「モラリスト」や、アニアキ、拝人にマッスルサラを加えた「晩飯は秀永で」といった有名どころからも目が離せない。

ここに、今回惜しくも敗れた「静岡茶会」も絡んでくることは必至。「ほかのエリアで当日店舗予選をハシゴします（ハクション談）」との宣言からも見て取れるように、今後は時期がたてばたつほど代表権ゲットが困難となる。その辺りにも要注目だろう！

後は店舗予選前日にノリでチームを組んだら取れちゃったカーン先生（ブンブン）辺りも注目……なのか？

エリア大会のポイントはココだ!!

ポイントとなったのは「上級者でも大会独特の緊張やプレッシャーから、コンボミスや反撃ミスが起こる」という点ではないだろうか？ 実際、店舗予選、エリア大会を通じて（それも「ここぞ！」というときに限って）のコンボミスはいくつか見受けられた。しかし、そのギリギリの緊張の中で逆に自分の持ち味を引き出す者が居るのも大会の妙味。しゃむねこ氏（の⇩Ⓟ+Ⓚ Ⓚと⇧Ⓟ+Ⓖ）などは、その典型例といえるだろう。

「ハクションさん、もっとバーチャ触りましょう」とは賛美歌13番の弁。今後の予選・エリア大会に備え、頑張って頂きたい。

また、当日大会を見に来ていた山岸氏（闘劇実行委員、ビートライブ店長）の鶴の一声「4チームでトーナメントより、リーグ戦の方が盛り上がるだろう！」で急きょルールが変わったが、これがいい意味で大会に影響を与えたように感じる（不慮の事故防止!?）。

緊張感がプラスに働いたか、長所がよく出ていた「しゃむねこ」氏のサラ。

VFR

2月23日(日)、2003年最初のカップ戦堂々開催!

『VFRカップ戦 岐阜ダイオウ杯(仮)』

セガオフィシャルである『格闘新世紀Ⅱ』や、本誌主催の『闘劇』などで2003年も大きな盛り上がりを見せている『EVO』ですが、VFRもがんばっております(笑)。

今年最初のカップ戦(第5回ビートライブCUPシード権)の舞台となるのは、ホームステイアキラ、養老影など数々の実力派プレイヤーを輩出してきた、中部エリア『VF』最大の拠点である「ゲームセンターダイオウ」。昨年よりVFRに加盟した同店では、初のカップ戦開催となる。

同店の『EVO』事情といえば、普段の週末でさえ人であふれ返るほどの盛況ぶりなのだが、今回はカップ戦開催ということで、ここに多数の遠征組&ギャラリーが加わって押し寄せることとなる。「予想もつかない(店長談)」と語る通り、当日の盛り上がりは想像に難くない。

そして、お約束でもある前夜祭的ノリのスペシャルイベントも当然のごとく用意しております(詳細は後日VFR公式ホームページにて)。

今シリーズは東京エリア勢が大変苦戦していることもあり、この大会に全力で臨んでくることは必至。そして、地元中部エリア勢がどこまでそれをしのげるか……が最大の見どころとなるであろう!

開催日時:2003年2月23日(日) 10:00~
開催場所:ゲームセンターダイオウ
岐阜県岐阜市宇佐南 3-7-5 TEL.058-274-3291
大会ルール:5on5勝ち抜き戦、キャラ固定、チーム内同キャラOK
エントリー:エントリー方法は後日ホームページ上で掲載

既にシード権を持っている太鼓部屋。今回のチーム構成は……?

週末の大会でも大盛況の同店、当日は一体どれほど集まるのか!?

EVENT INFO
VFR公式ホームページ
http://www.beat-tribe.com/vfr/

EVENT INFO
ゲームセンターダイオウ
http://www.daioh.com/

EVENT

気になるプレイヤーの動向は、ここでチェック!!

闘劇オフィシャルサイト随時更新中!!

さて、この号が出るころには、闘劇の『EVO』本戦出場チームもちらほらと出そろっているかと思われるが、「ん?あのプレイヤーは闘劇には出る気無いのか!?」など、出場メンツが気になる方も多いだろう。ま、ぶっちゃけアルカディア本誌のリポートだと、月刊誌ということもあってリアルタイム性に欠けるからね。

そんなアナタ、闘劇のオフィシャルサイトは知ってるよね? もし、万が一、今まで知らなかった……というのなら、ぜひココで知ってくれ。

週単位の更新で、『EVO』はモチロンすべてのタイトルの最新情報や注目の大会リザルトが、リポート付きで見られちゃうのだ。さぁ、今すぐチェックするべし!

闘劇オフィシャルサイト
http://www.tougeki.com/

募集要項

ヤケクソ気味に長いコーナー名の「バチャっ子インフィニティエボリューション」では、皆様の参加をお待ちしております。質問、イラスト、ネタなど、比較的広範囲に募集中です。地元で闘劇予選に出たら、アッサリ負けて誇らしげな栗田親方への質問など、何でもいいのでとりあえず送ってみるといいだろう。(by K-TANI)

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「バチャっ子インフィニティエボリューション係」
E-MAIL:
vf4@arcadiamagazine.com

便乗企画

帰ってきた ~バトルアリーナEv野郎~

どーも。ちゃっきーさんが攻略記事内でバトルアリーナEvの記事を書いているということで、便乗復活を遂げたバトルアリーナEv野郎です。

さて、今回はバケ代自慢では無く、自分の体験に基づいた、何となく得しそうな話をしてみたいと思います。これから始める方などは、参考にしてもいいかと思われます。

●能力値は、序盤にスゴく重要である!

攻略記事中にもある通り、数値の中で対戦に重要なのは攻撃力、防御力、素早さの三つ。特に、序盤(2回レベルアップした辺りまで)はモロに数値がモノをいう。そこで、トレーニング中にレベルアップイベント(不吉な予感)が起きたら、一度バトルアリーナを(ムリヤリ)終了。再度つなげると、またトレーニング画面に行けるため、低レベルで高ステータス、という強キャラを作ることが可能です。

ただし、トーナメント出場の際に「能力が高過ぎるので、無差別級に出ろ」みたいなコトをいわれてしまうので、ほどほどが大事。また、不自然なほど数値が高いと、闘技場でもステータスを確認されて、誰も対戦を申し込んでくれなくなります。こうなると、自分が消費できる5回分しか闘えないので、収入激減。ちなみにボキは、この「適度に上げ~る法」で、一週間に3~4回ほどクラス別トーナメントに優勝しましたヨ。こうなると、寝ているだけでファイトマネーが増えていくというバトルアリーナ成金状態。ま、運もあったので必ずうまくいく訳ではありませんがね。

●カウンター強し!

これも攻略でちゃっきーさんが書いていますが、「ハイカウンター」「ミドルカウンター」などの技をトレーニングでゲットしたら、迷わず入れることをオススメ。「ミドル~」は中段しか返せないんだろ? アァン? と思うなかれ。相手の上段だろうが何だろうが、技がカチ合えば返してくれます。投げさえも! オススメ使用法は、素早さが最大値になった辺り。相手も素早さ最大と予測し、開幕にカウンターを持ってくるワケさね。カウンターが発動しないと1ターン丸々損するため、ちょいとリスクもありますが、決まったときのダメージはイケています。マジで。

そんな感じで、あなたも素晴らしいバトルアリーナEvライフを!

ジャンク新聞
JUNK NEWS

No.36
JANUARY 30, 2003
Text：MVP

2002年最後の仕事は『KOF 2002』の連続技収録でした。頑張って200個近く収録したのですが、これが多過ぎたようで……（泣）

combo BBS 連続技掲示板

『KOF 2002』の投稿が少しずつ増えてきています。今なら結構採用率が高かったりしますよ。

※ST＝ストライカー

ザ・キング・オブ・ファイターズ2002：庵
●しゃがみB→近距離立ちB→➡＋A→焔甌

しゃがみB後に⬇⬋⬅＋Bで近距離立ちBを出し、そのままB押しっぱなしで⬅⬋⬇⬋➡＋Aと入力して➡＋Aにつなぎます。後はBを離してから⬅➡＋AC同時押しで焔甌を出せます。シンプルですが、かなりかっこいいです。
（埼玉県　fan104さん）

ⓨ：MAX2を使ったこの連続技。最初をしゃがみB（B押しっぱなし）→しゃがみAにすると出せないのが落とし穴。⬇⬋⬅はボタンを押さずに入力し、⬅⬋⬇⬋➡だけ押しっぱなしで入力するのがポイントです。➡＋A後に気合いで入力するのは難しいので、実戦投入を考えるなら、この入力法を試してみてください。

CAPCOM VS. SNK 2：春麗（Cグルーヴ）
●垂直ジャンプ⬇＋中Ⓚ→ジャンプ強Ⓟ×2→近距離立ち強Ⓟ→強百裂脚→しゃがみ中Ⓟ→Lv2鳳翼扇→強百裂脚→（一瞬前進して）しゃがみ弱Ⓟ→強百裂脚→遠距離立ち中Ⓟ→Lv1鳳翼扇→ハイジャンプ強Ⓚ→（気絶）→ジャンプ中Ⓚ→近距離立ち強Ⓚ→強百裂脚→しゃがみ中Ⓟ→Lv1鳳翼扇→ハイジャンプ強Ⓚ

垂直ジャンプ⬇＋中Ⓚを引き付けて当てれば、ジャンプ強Ⓟ×2から地上技につなげられます。しゃがみ弱Ⓟからの強百裂脚はスライド入力を使えば一応出せますが、連射装置を使わないとキツイです。
（?県　ヘビィT!?さん）

ⓨ：百裂系の技をとことん組み込んだ気絶連続技。強百裂脚はすべて2ヒットで止め、その後の通常技へ目押しでつなげていきます。最初から最後まで決めるとなると結構キツイので、やはり連射装置が欲しいところですね。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001：ウィップ（STレオナ）
●D投げ→（ストリングス・ショット・タイプC（BC同時押し）→アサシン・ストライク2）×4→デザートイーグル

アンヘル相手に確認した連続技です。エントリーキャラを一人ずつにして補正をかけても一発K.O.できます。
（千葉県　DA-さん）

ⓨ：ダウンしている時間が長いアンヘル嬢の悪夢ですね。技のつなぎ自体はさほど難しくなく、パワーゲージがある限り簡単につなげられるところが魅力的です。それにしても、浮かされた後にとんでもない連続技をくらったりと、アンヘルは災難ばかりで少しかわいそうな気も？

コンボ品評会

一撃の重みが特徴的ながら、それ系の連続技も見られる『侍魂』シリーズに突入！

今月の一品
～サムライスピリッツ 天草降臨：蒼月より～

●（破沙羅限定）防御崩し（引っ張り）→遠距離立ち強斬り→近距離立ち中斬り→弱月光×n

危険度	♥♥♥♥♥
高度	♥♥♥♥♥
芸術性	♥
永パ率	♥♥♥♥

※♥5個で満点

今のところ2Dの『侍魂』では最後の作品である天草降臨。14連斬というシステムを使った連続技が印象的でした。

そんな中、背後から特定の技（主に飛び道具）をくらったときの垂直吹っ飛びに、やられ判定があるという病気を持つキャラがいました。破沙羅です。防御崩しや回り込み後に背後から攻撃すれば、永遠に浮かせ続けることも……。

蒼月は画面中央でも比較的簡単に狙うことができる上、「アブナイですよ」のボイスとともに、破沙羅の浮きがどんどん高くなっていくのが笑えます。

「アブナイですよ」の連発で「高い、高～い」。破沙羅の断末魔もイカス！

©PLAYMORE

基板の裏側 Reverse side of PCB

069 動かないでよぉ
ザ・キング・オブ・ファイターズ2002

クリスのディレクションチェンジは、前転中の相手に決めると跳び越すグラフィックが左右逆になります。その後は通常より間合いが離れてしまうことが多いです（追撃しにくくなる）。
（埼玉県　ぎーすはわーどEXさん）

ⓨ：『KOF '98』にもあったこの現象。正確には、相手が歩き（前進）、ダッシュ、前転などの前に進む行動を取り、ギリギリで左右が入れ替わったところに決まると発生します。技後の間合いは離れることもあれば、逆に近くなることもあるようです。

070 アテナはオシャレさん!?
ザ・キング・オブ・ファイターズ2002

サイキック9のフィニッシュ（サイコソード）を出した後、3段目をスーパーキャンセルするようにフェニックスファングアローを入力すると、なぜかフィニッシュ（セーラー）のモーションで横に突進していきます。
（岩手県　セスと愉快な仲間達さん）

ⓨ：ファングアローの後にセーラー服がチラリ。しかも、その後に再度サイキック9を出すと、技後に体が白く光ります。

ⓨ＆オヤジの編集後記

ⓨ：「去年の暮れは『KOF 2002』のDVDでおなじみの連続技ざんまいだったよ」
爺：「よくやるねぇ。『KOF』って長いコマンド多いから結構きついよね」
ⓨ：「そうそう、レバーの左下が入りにくくて、究極系の連続技とか参ったよ。K'の連続技なんか、『ミニッツスパイク出ねぇ～』とか叫んでて、結局レバーの配線を左と右入れ替えて収録したし」
爺：「何ソレ？　……もしかして全部の入力が左右逆の状態ってこと!?」
ⓨ：「正解！」
爺：「それ、ばらしちゃっていいの……？」

今号の Most Valuable Combo !

コンボといいながらも対戦格ゲーの投稿が皆無……。少々頭を悩まされます。

トコンボ
グラスハートにズドムときました。

て終わらないよう注意してください。

投稿求ム！
●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑のコンボを募集。●コンボ品評会：粋な永久連続技or即死連続技を募集。●今号のMVC：今号に載っている連続技で一番気に入ったモノを選んで送ってくれ。格闘ゲーム以外でも可。投票者には何人かに何かプレゼント!?　●基板の裏側：通常は起こらない「？」な現象を募集。※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

最新キャラ事情をお届け

LONG RUN GAMES' BOOSTER

最近のキャラ状勢

最近では、大会の結果が示す通り、幻影陣ユンの全盛時代。ゲージがたまってから攻める、その徹底的なスタイルで、防御力の低さを補う安定した攻めができる。また、幻影陣中の連続技ダメージや連係でガードを崩すパターンも大幅に増え、3rd界最強の地位に君臨している。

このため、逆に使用率が減少しているキャラは春麗。前方転身後の追撃、連続技ダメージの高さなど、ユンに対する不利な要素が数多く存在する。ただしユン以外キャラに対する強さは、依然として顕在な点も見逃せない。

そのほかの強キャラ、ケン、ヤン、ユリアンはユンに対し闘えるキャラ。特に、ヤンは星影円舞の研究も進み、今後を注目したい存在だ。

また、春麗の減少により、今まであまり日の目を見ることの無かったダッドリー？が、ユンと闘えるキャラとしてダークホース的な存在でチームに組み込まれてきている。

どのキャラか？ 誰が？ 最強は3月に開催される闘劇で明らかになるだろう。

ヒューゴーは、最近伸びてきたキャラ。飛び込みを見切りジャンプ・ブロッキングして、

ケンはNo.2で安定？ 優秀な通常＆必殺技のおかげで潜在能力は高い

どのキャラが伸びてきた？

3rd STRIKE STREET FIGHTER III

いまだに新しい戦法や有望なスーパーアーツの研究が進んでいる本作。特に、目覚ましい発展を遂げた星影円舞には、闘劇でも注目したい。

Text：OYZ

闘劇予選のキャラ分布

上のキャラ状勢を見て、現在（1月13日まで）の闘劇予選を通過したチームのキャラの数を見てみよう。

最強キャラと目されるユンが多いためか、不利が付く春麗の数はかなり少なめに。逆に増えてきているのが、ユリアン、ヤン。どちらのキャラも回避するのがほぼ不可能なガード不能連係を持ち、ヤンは安定した立ち回りとしゃがみ中K、蟷螂斬、投げの三択、ユリアンは立ち回りに不安はあるが、ゲージがたまれば一発で相手を倒せる破壊力を秘めているのが魅力。

しかし、同じく強力なガード不能連係を持っているオロは人気が低い。これは、立ち回り自体が弱いのと苦手キャラクターが多いせいだろう。

ダッドリー、豪鬼、アレックスなどの攻撃的なキャラもチーム戦では人気が高い。爆発力のあるキャラクターを入れるのはチーム戦の常とう手段といえるだろう。

多くのチームが爆発力があるキャラを入れている。

やはり幻影陣が強力なユンが最多…と思いきや使用率トップはユリアン！

闘劇のキャラ割合は？

闘劇チーム予選通過キャラ

キャラ名	人数	キャラ名	人数
春麗	4人	いぶき	0人
まこと	2人	エレナ	1人
Q	2人	ネクロ	0人
トゥエルヴ	1人	ショーン	0人
レミー	0人	ダッドリー	3人
アレックス	1人	オロ	1人
ユン	6人	ヒューゴー	1人
ヤン	5人	ユリアン	7人
リュウ	1人	豪鬼	3人
ケン	7人		

闘劇は旧基板という戦場で

ガード不能あれこれ

意図的に作り出せるガード不能現象。これ利用して、猛威を振るう3キャラを、レシピと一緒に紹介しよう！

ガード不能の仕組み

ガード不能は「本体と多段系飛び道具の攻撃判定に、相手が挟み込まれた状態になったとき、その2段目以降の攻撃をガードできない」というもの。これを有効に活用できるのはヤンの星影円舞、オロの夜行魂、ユリアンのエイジスリフレクター。多くの連係が編み出されているが、その中でも強力な連係をいくつか紹介しよう。

ブロッキングなどで脱出可能だが、回避困難な連係であることは間違い無い。

エイジスリフレクターとユリアン自身とで挟み込めば、ガード不能の完成。

ユリアン ガード不能連係

しゃがみ強Ⓟ→EXチャリオットタックル（以下タックル）→強タックル→中タックル→弱エイジスリフレクター→少し下がってから強タックルで相手を押す→めくり中バイオレンスニードロップ

リュウ、ケン、豪鬼用で画面端限定。豪鬼は阿修羅閃空で回避できるが、逃げられないこともある。

画面端近くでしゃがみ強Ⓟを当てたらチャンスだ！ダメージを与えつつ、ガード不能が狙えるぞ。

相手を強タックルで押して、エイジスレフレクターの下まで移動させる。

めくりの中バイオレンスニードロップで挟み込んでガード不能に。その後はしゃがみ強Ⓟが連続技になる。

ヤン ガード不能連係

（中or強雷撃蹴→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ）×2→中or強雷撃蹴→しゃがみ中Ⓟ→白虎双掌打

星影円舞の時間の関係で、3ループまで可能。雷撃蹴をめくりで当てれば、分身の雷撃蹴としゃがみ中Ⓟでガード不能が完成する。完全に重ねることができない相手も居るが、数は少ない。

まずは、近距離でダウンを奪える、ニュートラル投げや穿弓腿ヒット後が狙い目。なるべく早めに、発動しよう。

雷撃蹴としゃがみ中Ⓟで挟み込んで、ガード不能を繰り返して……、

しゃがみ強Ⓚでダウンを奪い、3ループ目は白虎双掌打につなごう。ダメージ&スタン値共にかなりお得。

オロ ガード不能連係

（近距離立ち中Ⓟ→中人柱渡り）×3→中夜行魂→前ダッシュ×2→前ジャンプ→2段ジャンプ強Ⓚ

これはリュウ、ケン、豪鬼用のガード不能連係。SAゲージが1.5本あれば、連係の中でSAゲージを8割回復できるため、3ループ目でリュウ、ケンは気絶させ、その後の追撃でK.O.できる。

始動は近距離立ち中パンチ。リーチが短く、当てるのが困難だが、ヒット時のリターンはデカイ！

中夜行魂が当たった瞬間まで待ってから、前ダッシュするのがポイント。

2段ジャンプで、オロが振り向き、ジャンプ強Ⓚと夜行魂が重なる。その後は、再び近距離立ち中Ⓟを。

ヤン 星影円舞連係

二択に勝ってゲージ10割回収 今、星影円舞はここまで進化した！

穿弓腿、ニュートラル投げなどでダウンさせてから星影円舞発動→リープorしゃがみ中Ⓚ→弱蟷螂斬（一段止め）→しゃがみ中Ⓚ→強穿弓腿→起き上がりに強穿弓腿を重ね→リープorしゃがみ中Ⓚ→追い打ち（弱蟷螂斬（一段止め））×4→遠距離立ち強Ⓟ

エレナ、Qに決まる画面端限定の連係。相手をダウンさせ、強穿弓腿を重ねてからリープorしゃがみ中Ⓚで二択を仕掛ける。これがヒットすれば相手を浮き、追い打ちでSAゲージ10割回収できる。

相手をダウンさせたら強穿弓腿を出して、分身の持続を重ねる。

タイミングがバッチリならリープorしゃがみ中Ⓚで浮かせられるので追撃しよう。

ユン 幻影陣連係

ゲージ8割回収連続技！ 発動場所によっては、回転率重視で……

弱ⓅTC→弱鉄山靠→幻影陣→中Ⓟ→強Ⓟ→強鉄山靠→中絶招歩法→立ち中Ⓟ→旋風脚→遠距離立ち中Ⓚ→前ハイジャンプ中Ⓚ→立ち中Ⓟ→近距離立ち中Ⓚ→（幻影陣終了）→虎撲子→弱鉄山靠→打開→スライド弱絶招歩法

これは、画面端を背負った状態からの連続技で、リュウ、ケン、豪鬼限定。途中の前ハイジャンプ中Ⓚ後の立ち中Ⓟで、相手は空中ブロッキングが可能。完全な連続技ではないが、SAゲージを8割回収できるのが、かなりの魅力だ。

幻影陣中にジャンプ中Ⓚで追撃して、補正を切る。

立ち中Ⓚで、ちょうど幻影陣が切れる。ここからの連続技はSAゲージが回復する。

最新SAゲージ回収連係

ユンの幻影陣やヤンの星影円舞は、発動中SAゲージがたまらない。しかし、途中の連続技を意図的に区切ること（ジャンプ攻撃を当てて、次の技を空中ブロッキング可能にしたり、ダウンを奪って攻め直すこと）によって、連続技補正を無くせば、ゲージが切れた後の空中追い打ちで使ったSAゲージを大幅に回収できる。ユンなら、ダメージの見込めない画面中央の弱Ⓟターゲット（以下TC）からは、SAゲージためを意識した連係が実戦的だろう。

画面端に追い詰められた状態から発動した場合。大ダメージは望めない。

例え相手に空中ブロッキングされた場合でも、まだまだ、ユン側が有利！

超ハイレベルな闘い！

「闘劇」予選レポート in ゲームニュートン

ストⅢ3rdの聖地ゲームニュートンで、闘劇の予選が行なわれた。超ハイレベルな闘いの中で見られた繊細なテクニックを紹介しよう。

研ぎ澄まされた数々のテクニック

本作も発売されて早3年以上が経過した。戦術を大幅に左右するようなテクニックの発見はさすがに少なくなったが、追求できるモノはとことん突き詰め、難しいテクニックを大会の少ないチャンスで使えるようになっていたプレイヤーたちの努力、やり込みには脱帽した。決勝大会ではさらなる華麗なテクニックを披露してくれるだろう。

大会ではおなじみの混雑模様。今回も年始とはいえ、多くのチームが集まったぞ。

優勝した「よせなべ」の皆さん。会場内の雰囲気に飲まれず実力を発揮した。

大会中に見られた細かいテクニック

アメリカの対戦事情は？

ネブラスカ大会リポート

日米決戦の敗北から研究を重ね、確実に強くなっているアメリカ勢。舞台を日本からネブラスカに変え、再び闘うときがきた！

Text：INO 協力：ゲームニュートン&KSK

アメリカからの挑戦状

今回日本チームが訪れたのは、アメリカのネブラスカ。この闘いは、日米決戦の結果（ストⅢ3rdは日本勢圧勝）を知ったネブラスカ勢が、「俺たちならヘマはしない」と言い出したことから始まった。

ネブラスカでは、ヒューゴーなどの大型キャラが好まれていた。体力、攻撃力を活かして択一を仕掛けてくる。彼らならではのキャラ選択といえるだろう。

大会の結果は右表の通り、ストⅢ3rdは日本の勝利に終わったが、チームネブラスカの持ち味、大胆なゲームメイクは見事だった。

ビデオやムービーなどで研究を重ね、確実に強くなっていたアメリカ勢。しかし、映像だけでは伝わらない細かいテクニックが日本勢との大きな差になっていた。それらを紹介しよう。

見た目では分からないテクニック

1：しゃがみグラップディフェンス

日本では定番のテクニックで、投げ抜けを狙うときに弱Ⓟと弱Ⓚをずらし押しする。これで投げ抜けが発生しなかった場合に投げスカリモーションを出さず、しゃがみ小Ⓟなどを出すことができる。

2：必殺技の入力方法

必殺技のコマンド途中にブロッキングを仕込んでおくテクニック。例えば前方転身なら➡⬇⬅Ⓚで出せるので前、下ブロッキング、立ちガードを順に入力できる。余裕があるときは狙って損は無い。

3：ブロッキングの仕込み

後方ジャンプや垂直ジャンプした瞬間にブロッキングを仕込んでおくことで、安定した立ち回りが可能となる。空中からの選択肢が豊富なキャラには必須のテクニックだ。

……など挙げたら切りが無いが、見えない部分で日本勢との差がかなりあったのは事実。この遠征で彼らもまたレベルアップしたので、次回対決するときは、より激しい闘いになることが予想される。

見えない部分でのテクニックが勝敗を分ける大きな差になっていた。

アメリカでは、うまいプレイヤーが多くのタイトルをやり込み、いい成績を残している。闘劇でも複数タイトル制覇を見てみたいものだ。

今後ももっとほかの国のプレイヤーと交流を深めていきたい。

ネブラスカ大会結果

ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE　シングル
- 優勝：いづ(IZU)
- 準優勝：地球(chikyu)

ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE　2on2
- 優勝：メスター&INO↑(Team DQN)
- 準優勝：地球&Ricky Ortiz(Team Dominator)

CAPCOM VS. SNK 2　シングル
- 優勝：INO↑(INO)
- 準優勝：Jason Nelson

CAPCOM VS. SNK 2　3on3
- 優勝：Nelson & Ricky & Campbell
- 準優勝：メスター&INO↑&カーメン

ギルティギア イグゼクス　シングル
- 優勝：INO↑(INO)
- 準優勝：まさげ(MASAGE)

MARVEL VS. CAPCOM 2　シングル
- 優勝：Ricky Ortiz
- 準優勝：地球(Chikyu)

鉄拳4
- 優勝：Them
- 準優勝：Kuni

スーパーストリートファイターⅡX シングル
- 優勝：Jason Nelson
- 準優勝：Mike Watson

インフォメーション BOOSTER

ネブラスカで人気のタイトルは？：基本的にマヴカプ2が圧倒的な盛り上がりを見せているが、[illegible]け引きも積極的に行なわれている上、スパⅡXの現役プレイヤーなどがプレイしているのでかなりレベルの高いものとなっている。

初心者にやさしい PCB ARCADE SHOP マニアにうれしい

新作予約受付中！

基板高額買取り中!!

コントロールボックス
の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

-アイレム-

タイトル	価格
R−TYPE II	10,000
イメージファイト	15,000
ギャロップ	12,000
クイズF1ワンツーフィニッシュ	1,000
サンダーブラスター（海外版）	8,000
サンダーブラスター	14,000
ジオストーム	35,000
四川省 II	3,000
大工の源さん	6,000
フック	10,000
魔法警備隊ガンホーキ	25,000
ムーンパトロール	25,000
メジャータイトル2	6,000
野球格闘　リーグマン	15,000

-アトラス-

タイトル	価格
エスプレイド	25,000
ななめでまじっく！	2,000
ブレイゾン	2,000

-SNK-
★NEO−GEO★

タイトル	価格
NAM−1975	8,000
オーバートップ	10,000
オペレーションラグナロク	8,000
餓狼 MARK OF THE WOLVES	5,000
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説3	1,000
リアルバウト餓狼伝説	1,000
ギャラクシーファイト	3,000
キングオブザモンスターズ 2	3,000
月華の剣士	3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 95	3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 99	3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	10,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,000
サムライスピリッツ天草降臨	5,000
真サムライスピリッツ	1,000
ショックトルーパーズ2ndスカッド	12,000
将棋の達人	5,000
ジョイジョイキッド	3,000
スラッシュラリー	4,000
天外魔境真伝	6,000
ネオジオカップ' 98	4,000
パズルボブル	3,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000
ブレイカーズ	8,000
麻雀狂列伝	3,000
みなさんのおかげさまです 大スゴロク大会	3,000
ミューテーションネイション	3,000
ミラクルアドベンチャー	4,000
メタルスラッグ	10,000
メタルスラッグ3	18,000
メタルスラッグX	12,000
ラストリゾート	5,000
リーグボーリング	3,000
龍虎の拳	1,000
わくわく7	10,000

★その他のシステム★

タイトル	価格
ゴールドメダリスト	3,000
スカイソルジャー	10,000
ラッソ	25,000

-カネコ-

タイトル	価格
ギャルズパニック	5,000
グレート1000マイルラリー	7,000
サイヴァーン	8,000
マジカルクリスタル	4,000

-カプコン-
★NAOMI SYSTEM★

タイトル	価格
CAPCOM VS SNK(NAOMI)	2,000
ギガウイング 2	5,000
ヘビーメタル ジオマトリクス	8,000

★CP SYSTEM II★

タイトル	価格
CPSIIマザーボード	4,000
D&Dタワーオブドゥーム	10,000
ヴァンパイア	3,000
カプコンスポーツクラブ	25,000
グレート魔法大作戦	8,000
サイバーボッツ	4,000
ストリートファイターZERO2ALPHA	5,000
スーパーパズルファイターIIX	7,000
ポケットファイター	7,000
マイティパン	12,000
ロックマン2	15,000

★その他のシステム★

タイトル	価格
1941	20,000
キャプテンコマンドー	20,000
ストライダー飛竜	15,000
ストリートファイター2'	7,000
セクションZ	20,000
戦場の狼	15,000
天地を喰らう	30,000
ファイナルファイト	25,000
魔界村	25,000

-コナミ-
★SYSTEM GX★

タイトル	価格
沙羅曼蛇2	6,000

★その他の システム★

タイトル	価格
A−JAX	18,000
G. I. JOE	22,000
X-MEN	22,000
ガイアポリス	18,000
ネメシス（グラディウス海外版）	70,000
サプライズアタック	6,000
サンセットライダーズ	25,000
サンダークロス	20,000
サンダークロスII	20,000
スーパーバスケットボール	7,000
スーパー魂斗羅	58,000
スクランブル（海外版）	12,000
ファイナライザー	12,000
フラックアタック	15,000
魔獣の王国	38,000
ラビリンスランナー	15,000
ロードファイター	6,000

-ジャレコ-

タイトル	価格
64th STREET	15,000
プラスアルファ	20,000
魔魁伝説	7,000

-セガ-
★NAOMI★

タイトル	価格
NAOMI マザー	58,000
NAOMI GD−ROM KIT	58,000
CPACOMコンバーター	20,000
COSMIC SMASH	3,000
全日本プロレス ジャイアントグラム2	2,000
全日本プロレス ジャイアントグラム 2000	B5,000

★ST−V★

タイトル	価格
オセロしようよ（ソフト）	10,000
シーバスフィッシング（ソフト）	3,000
上海 万里の長城	10,000
プロ麻雀極S	4,000
エイリアンシンドローム（海外版）	35,000
コットン	10,000
スパイダーマン	18,000
ずんずん教の野望	10,000
バーニングライバル	10,000
ムーンウォーカー	35,000

-セイブ-

タイトル	価格
戦球（サブ）	2,000
ライデンファイターズJET	30,000

-タイトー-
★G−NET★

タイトル	価格
G-NETマザー	30,000
カオスヒート	8,000
サイヴァリア リビジョン	20,000
式神の城	38,000
スーパーパズルボブル	5,000
ナイトレイド	10,000
レイクライシス	10,000

★F3 SYSTEM★

タイトル	価格
Dr. トッペル探検隊	15,000
Gダライアス ver. 2	10,000
阿修羅ブラスター	14,000
インセクターX	15,000
ヴォルフィード	6,000
究極タイガー	8,000
究極タイガー	8,000
FIRE SHARK	20,000
ダイノレックス	10,000
ダイノレックス（海外版）	6,000
中華大仙	3,000
ドンドコドン	10,000
パラメデス	3,000
マスターオブウェポン	18,000
ラスタンサーガ	18,000
ラスタンサーガ（海外版）	12,000
龍神	15,000
ルナーク	10,000
レイメイズ	30,000

-バンプレスト-

タイトル	価格
機動戦士ガンダム EX REVUE	15,000
スーパースラムズ	10,000
超時空要塞マクロス	8,000
超時空要塞マクロスプラス	15,000
バンバンボール	3,000

-データイースト-

タイトル	価格
ウルフファング	16,000
キャプテンシルバー	15,000
コブラコマンド	3,000
サイコニクスオスカー	25,000
ザ・グレイト・ラグタイムショー	58,000
スーパーリアルダーウィン	15,000
ダークシール2	12,000
チェルノブ	48,000
ミステリアスストーンズ	25,000
ラストミッション	18,000
ロボコップ	8,000

-テクモ-

タイトル	価格
エイトフォース	10,000
ガズラー	12,000
ジェミニウイング	12,000
タンクバスターズ	8,000
ブラッドブラザーズ	18,000
ボンジャック	15,000
雷電	8,000
雷龍	10,000

-東亜プラン-

タイトル	価格
鮫！鮫！鮫！	20,000
ゼロウイング	10,000
フィグゼイト	15,000
ヘルファイヤー	10,000

-ナムコ-

タイトル	価格
ギャプラス	10,000
ギャラガ88	25,000
グレートスラッガーズ	2,000
グロブダー	18,000
ゼビウス	12,000
倉庫番DX	25,000
ダンシングアイ	15,000
デンジャラスシード	25,000
ドラゴンスピリット	38,000
ドラゴンバスター	25,000
ドルアーガの塔	30,000
ナックルヘッズ	10,000
ナムコクラシック Vol.1	25,000
ニューマンアスレチックス	12,000
バーニングフォース	22,000
パックマニア	25,000
ピストル大名の冒険	32,000
ファイネストアワー	58,000
フェリオス	58,000
ローリングサンダー	30,000

-日本物産-

タイトル	価格
妖魔忍法帳	15,000

-ビスコ-

タイトル	価格
ガルメデス	5,000

-ビデオシステム-

タイトル	価格
ソニックウイングス	6,000
ハットリス	2,000

-UPL-

タイトル	価格
アクロバットミッション	10,000
アトミックロボキッド	18,000
宇宙戦艦ゴモラ	15,000
オメガファイター	12,000
シュトラール	12,000
忍者くん 阿修羅の章	30,000

-その他メーカー-

タイトル	価格
アシュラブレード	20,000
ウイッツ	2,000
ガイアクルセイダーズ	35,000
がんばれゴンタ2	5,000
キャッスルオブドラゴン	15,000
逆転！？パズル番長	3,000
サボテンボンバーズ	10,000
上海III	2,000
シュマイザーロボ	15,000
スーパーX	12,000
スーパーオセロ	8,000
スーパー上海	5,000
チャタンヤラクーシャンク	20,000
ドンデンラバーVol.1	5,000
ハイパーデュエル	10,000
パズレット	18,000
ブランディア	10,000
プリメーラ	2,000
ブルーホーク	12,000
ぽんぽこ	20,000
メタフォックス	10,000
もうぢゃ	3,000

-麻雀-

タイトル	価格
麻雀 G-Taste	40,000
スーパーリアル麻雀P2	4,000
スーパーリアル麻雀P3	5,000
スーパーリアル麻雀P4	5,000
ファイナルロマンス2	3,000
プリティーセーラー 18禁	25,000
流星雀士キララスター	10,000

各業界で現役のダンサーが先生です。
気軽に・誰でも・何時でも!!

トライアミューズメントタワー6・7階"カジュアルスタジオ"

インストラクター付き ダンスルーム登場!! 1時間 800円

初めての方、ダンスに興味のある方、お気軽にお問い合わせください!! 03-5295-2346

ビジネスモデル特許出願中

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット（3~60回）も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。

最新情報満載！
トライホームページ

アミューズメントタワー
情報もこちらでチェック！

http://www.try-inc.co.jp

株式会社
トライ

住所　〒101−0021　千代田区外神田3−10−5　イサミヤ第3ビル1階
営業時間　10時〜19時　日曜・祭日は10時〜18時　水曜日　定休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。
お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

TSC 初心者からマニアまで楽しめるアーケードショップ

TSC★TSC★TSC★TSC★TSC

新品～中古まで ビデオ筐体はテッシンにおまかせ！

・分割払いは最高60回までOK!
・商品の組合せは自由。お問合わせ下さい。

TSC★TSC★TSC★TSC★TSC

商品	価格	商品	価格	商品	価格	商品	価格
ネットシティ(新品)	¥228,000	NAOMIマザー	¥42,000	CP-2マザーボード	¥3,000	ミスタードリラー	¥9,000
バーサスシティ	¥50,000	NAOMI+カプコンDCコンバーターセット	¥62,000	カプコンVSSNK(SUB)	¥500	F／A	¥9,000
NEWアストロシティ	¥35,000	GD-SYSTEM(中古)	¥36,000	ヴァンパイア(SUB)	¥2,000	Xマルチプライ	¥17,000
アストロシティ	¥30,000	斑鳩(ROM)	¥14,000	グレート魔法大作戦(SUB)	¥4,000	魔法警備隊ガンホーキ	¥22,000
インプレス(Qsound対応)	¥25,000	アウトトリガー(P無)	¥1,000	D&Dタワーオブドゥーム(SUB)	¥14,000	G-NETマザー	¥38,000
スーパーネオ29 4スロ筐体	¥40,000	スパイクアウトDBO(PCB)	¥48,000	スリップストリーム(国内未発売)	¥40,000	ダライアス外伝(SUB)	¥14,000
スーパーネオ29	¥25,000	サンダーフォースAC	¥6,000	USネイビー	¥9,000	ダブルドラゴン	¥12,000
ネオキャンディ29	¥25,000	アラビアンファイト	¥24,000	マジックソード	¥33,000	シルクワーム	¥20,000
ゲーム用椅子 角椅子タイプ	¥2,000	ムーンウォーカー	¥32,000	天地を喰らう	¥33,000	ヘブンズゲート	¥18,000
ゲーム用椅子 丸椅子タイプ	¥1,000	モンスターランド	¥25,000	ラストデュエル	¥13,000	もうぢゃ(新品)	¥1,000

上記以外の在庫のお問い合わせは下記まで
http://www.tessin.co.jp/

TSC 有限会社 哲信クリエイト
大阪市東住吉区今川6-3-27
営業時間／10:00～21:00(日曜・祝日定休)
TEL.06-6701-4443
FAX.06-6701-4442
E-mail tessin@osk4.3web.ne.jp

お支払い方法
●銀行振込 …入金確認即商品発送
●コレクトサービス …商品代引サービス
●分割払い取扱い

振り込み先
●大和銀行 平野支店
普 4483047
有）哲信クリエイト

僕らがビートマニアを始めたワケ

ビートマニアトッププレイヤー座談会

運命の出会い

『beatmania』を始めるに至ったきっかけはちょっとしたことだった。しかし、徐々にその魅力に引き込まれ、現在では上級プレイヤーと呼ばれている彼ら。今、彼らの過去を振り返る。

ハメコ。 それじゃあまず、みんながどうして『beatmania』を始めたか聞いてみよう。DONちゃんはピアノ経験者だったっけ？

DON 期間は短いけど一応やってたよ。

ハメコ。 んじゃあSAKは？

SAK 俺も実はちょっとだけやってた。

ハメコ。 なるほどね。L-SUさんもピアノやってるし、みんなそういう面から見て「音ゲー」というジャンルに興味を示しやすい人たちだったわけだね。

L-SU 当時は音感ゲームだと思ってたからね。発売初期は、「もともと音楽やってるから」っていう入り方した人も少なくないんじゃないかなあ。

ハメコ。 だね。それじゃあ話を戻して、始めた理由を聞いていきましょうか。

DON 友達が『beatmania 2ndMIX』(以下『2nd』)で「20, november」をプレイしているのを見て、「俺も弾いてみたい！」って思ったんだよね。初プレイ曲は「JAM JAM REGGAE」……終わった時、ゲージが無かったです(笑)。最初は三曲目までたどり着けなかった。当時は「20, november」クリアを目標にプレイしていたような気がする。

それができたから、じゃあ次は全曲クリア、その次はDPやろうっていう感じではまっていったなぁ。DPはどの曲も簡単にはクリアできなさそうだったから、好きな「20, november」に絞ってやることにしたんだ。

SAK 俺が始めたのは、『beatmania 3rdMIX』(以下『3rd』)からかな。初プレイでいきなり三面まで進んじゃって、面白いとは思ったんだけど、ゲーセンで練習し続けてるとやっぱり金がかかる。そう思ってた時にPS版『2nd』がちょうど発売された。それで、家で練習することにしたんだ。PS版『2nd』の曲は一通りクリアできるようになったから、アーケードの『3rd』でCLASSICコースからやり始めた。

ところでさぁ、『2nd』の曲の判定って、すごく厳しかったじゃない？

DON そう、GREATが全然出ない(笑)。

SAK でも、あのころはまだ曲によって判定に違いがあるなんて、気付いてなかったからね。みんなは当然『3rd』の新曲をプレイしてるからGREATが出やすくて、COMBOもつながりまくってた。だけど俺は『2nd』の曲しかやってなかったから全然GREATが出なくって、自分はすごく下手なんじゃないかって思ってた(笑)。

一同 (笑)。

L-SU 僕はちょうど誕生日に友達とゲーセンへ行って、「『beatmania』って今すごくはやってるみたいだよ」って聞いて、ちょっとやってみようとプレイしたのが初めてだね。

最初にプレイした曲は忘れちゃったけど、三面までいって死んじゃって。はまったら面白そうだなあって思ったのを覚えてる。

ハメコ。 何か、みんな三面までさっくりといってるのがすごいよね(笑)。

L-SU 並んでいる最中に前の人のプレイを見て、こんな感じでやればいいんだなって何となく頭の中で考えてたから……。

ハメコ。 頭良さそう(笑)。

L-SU その時はこれ以上やり込もうなんて、特に思わなかったな。その後、ゲーセンへ行った時にユーロビートが聞こえてきて、「これ、どこから聞こえてくるんだろう」って探したら、それが『beatmania』だったんだよね。

ハメコ。 ゲーセンのどこにいても聞こえてくるっていうのは、すごい存在感だったよね。

L-SU それからかな、ぼちぼちやり始めたのは。最初はSPを適当にやっていただけなんだけどね。

ハメコ。 俺は初代『beatmania』からプレイしていた友達に触発されて、PS版の『2nd』から始めたんだよ。当時は金が無かったから専用コントローラを買えなくって、ずっとパッドでプレイしてた(笑)。

アーケードデビューは『3rd』なんだけど、「LIFE GOES ON」で死にかけたよ。『2nd』の曲はパッドでなら、全部クリアできていたのにね(笑)。

一同 (笑)。

参加者

DON

・beatmania 3rdMIX TECHNOコースall great
・beatmania 4thMix beat2 street:2位、vocal:2位、TECHNO:1位、special:4位
・beatmania complete MIX2 TECHNO:4位、DANCE:6位、SCRATCH:22位
・beatmania ClubMix TOPRANKER:6位
・beatmania 7thMIX DP-TOPRANKER:1位
・beatmania IIDX 3rd style DP CRY-MAX:5位
などなど、IRに積極的に参加。このほかにも成果を出している。

参考1：beatmania 3rd MIX CLASSICコース 1：Do you love me？ 2 LOVE SO GROOVY 3 20, november 4：Deep Clear Eyes 5：SKA a go go

LISU

・DP-super highway、LUV TO MEをhidden all great
・DP-DRUNK MONKEY -A- 人類初クリア。同曲のSP -A-を右手クリア(スクラッチは左手)。
・『beatmania THE FINAL』SP-randomでEXPERT＋を右手クリア。
・『beatmania IIDX 3rd style』DP CRY-MAX:1位
・『beatmania IIDX 4th style』SP&DP NAOKI:1位
『beatmania IIDX 3rd style』のDOUBLE BATTLE MIRRORの特別仕様の提案者で、PS2版『beatmania IIDX 6th style』の達人ムービーに出演。名実ともにbeatmaniaの達人。

beatmania completeMIX

beatmania 3rdMIX

beatmania 2ndMIX

beatmania

上達するために

ただプレイをしているだけでは上にいけない。自分の目標を見付け、それに近付き、追い越したとき、一つ先へ進めるのだ。

ハメコ。 『beatmania』は『3rd』で花開いたと思うんだけど、そのころってみんなは何をしてたの？

DON 稼動日から並んでました(笑)。
『3rd』が入ったゲーセンはどこに行っても20人以上は並んでいて、3時間以上待ったような気がする。

LISU あの当時はまさに一大センセーショナルっていう感じで、どこのゲーセンでも行列ができてたよね。

DON あのころは難しい曲ほど達成感が大きかったから、それこそ難しい曲だらけのTECHNOコースにハマッてた。

ハメコ。 クリアにどのくらいかかった？

DON 一週間ぐらいかかったかなあ。クリア後も楽しいから、やり続けてたら割とGREATが取れるようになってきたんで、本格的にスコアを狙うことにしたんだ。その当時は、まだインターネットランキング(以下IR)は無かったけど、「UCCHY'S PAGE」というハイスコアを募集しているサイトがあって、大勢の人が参加していたよ。中には、「何じゃこりゃ！」っていうようなスコアを登録している人もいて、それを目標に延々とTECHNOをやり続けた。

ハメコ。 最終的にはALL GREATを取ったんだよね？

DON うん。そうなんだけど、初期バージョンは問題があったんだよね。

SAK 「tribe groove」で必ずGOOD2かPOOR1が出るんだよね。

DON それもあって、初期バージョンではほぼ諦めてたんだけど、『beatmania 4thMIX』(以下『4th』)が出る少し前に修正版が稼働した。これならって思って、その日のうちにALL GREAT取ったよ。

ハメコ。 コースを通してALL GREATなんて考えられないなあ……。ところでLISUさんはダブルプレイ(以下DP)っていつ始めたの？

LISU 多少やりだしたころ、友達からDPの存在を聞いて、「両方の鍵盤を使ってプレイするのか、面白そう」って思ってからだね。
当時はオブジェが降って来る画面が1Pと2Pで分かれてたから、2P側の譜面は見てられないじゃない？ 覚える以外にクリアできない。逆に譜面さえあれば、何でもできると思って始めたんだ。

ハメコ。 暗譜に慣れているからか。

LISU そう思って始めたんだけど、ピアノと違って鍵盤ごとに音が対応しているワケじゃないから苦戦したよ。そこで、1鍵をド、2鍵をドの#という要領でいちど五線譜に書き直してから、ピアノでその曲を練習したんだ。

ハメコ。 ピアニストならではのアプローチだね、すごい。

LISU でも、ピアノで弾くと左右共にドからミまでの、ただの不協和音なの(笑)。
それに難度で考えれば、ピアノの方が圧倒的に難しい。『beatmania』では難曲だろうと、そういう譜面のピアノ曲を覚えて弾くと考えれば簡単。それが初めてのイメトレかなぁ。でも、五線譜に書き直すのが大変で、途中で嫌になったよ。

ハメコ。 どのくらい書き起こしたの？

LISU 「20, november」「super highway」「LUV TO ME」の三曲。そのうちゲームの譜面で覚えられるようになったんだけど、ピアノの不協和音と実際の曲とがこんがらがる時期もあったよ。クリアするまでは『楽しんでやってるのかなあ?』って感じ(笑)。

ハメコ。 スコアを意識するようになったのは、やっぱりインターネットの影響なのかな？

LISU うん、京都に「北ビ」っていう『beatmania』の達人の集団があることを知ってサイトを見たら、それはもうビックリな記録が載ってたよ。
そこのサイトにはMSNRさんというDPプレイヤーが、既にDPの「super highway」でALL GREATを登録してたんだ。自分はそのころ、ぎりぎりでクリアできてた程度だったから、ものすごい衝撃を受けた。その後一カ月ぐらいやり続けて、どうにかクリアはしたけどね。

ハメコ。 そう考えると、DONちゃんのTECHNOでALL GREATは相当すごいよ。SAKはいつDPを始めたの？

SAK やっぱりPS版の『3rd』が出てからだね。実は『4th』が出る前に、「super highway」でgood1を達成してたりするよ。

ハメコ。 はや(笑)。そのころはインターネットが普及し始めたおかげで、みんなそれを通じて友達の幅が広がった感じだよね。

LISU 目標となる記録や人を見付けて、やる気が出てどんどん深みに……という時期だね(笑)。

参考2:『beatmania 3rdMIX』TECHNOコース
1: LIFE GOES ON
2: METAL GEAR SOLID ～Main Theme
3: tribe groove
4: Attack the music
5: super highway

ハメコ。

本誌beatmania攻略ライター。
・『beatmania THE FINAL』SP-DRUNK MONKEY -A- 右手クリア。
・攻略を書くために両手でプレイすることを始める。ちなみにbeatmaniaに本気になったきっかけは、LISU氏による『beatmaniaⅡDX 3rd style』SP-HELLの右手クリアを見てから。

SAK

・DP-super highway good1
・DP-DRUNK MONKEY -A- クリア
・『beatmania 4thMix』ANOTHER:7位
・『beatmaniaⅡDX 3rd style』DP CRY-MAX:2位
IRなどへの参加率は低いが影の実力者。『beatmaniaⅡDX 3rd style』においてDP-HELLのHolic -A-を、回復しつつクリアしたという逸話の持ち主。

beatmania ClubMIX　beatmania completeMIX2　beatmania 5thMIX　beatmania 4thMIX

ハメコ。 『3rd』の後は『beatmania complete MIX』(以下『コンプ』)』か。このときからIRが始まったんだよね。

SAK そうだねえ。でもDPばっかりやってたなあ。『コンプ』からピカグレと黄グレが分かれたでしょう? あれでシングルは全然スコアが出なくなったから(笑)。

DON 『コンプ』から、初めてピカグレ2点、黄グレ1点っていうシステムができたんだよね。当時は「なんでGREAT取ったのに駄目なの?」って、みんな嫌がってたけど。

ハメコ。 そして『4th』が稼働するワケだ。プレイしてみた感触とか、覚えてる?

SAK ピカグレ、黄グレは出やすくなってたけど、GOODが出にくくてBADが出やすくなってた。あと、通常プレイ時だとゲージが減りにくくなってたね。

ハメコ。 『3rd』で判定が厳しいって言われてたから変えたのかな? 『3rd』のデジファンクなんかの判定は印象深いよ(笑)。

SAK デジロックとかも、ガリガリBADが出る(笑)。あんなに単純な譜面なのにね。

ハメコ。 『4th』ではIRに登録してた?

SAK してたよ、beat2のANOTHERコース。そういえば、L-SUと知り合ったのがそのころかな?

L-SU そうそう、MSNRさんとネットでよく話すようになって、当然『4th』の話題、「DRUNK MONKEY」ANOTHER(以下「穴猿」)の話になって二人で譜面を探していたら、SP・DP共に「穴猿」のきれいな譜面を公開しているサイトがあったんだよね。

でもその譜面に僕が覚えていた個所と違っていたところがあったから、MSNRさんと二人で調べたんだ。そしたらいくつか間違いを見付けて、そこの管理人のK-M-Xさんにメールを出した。K-M-Xさんはすごく紳士な人で、お礼の返信までしてくれたんだよね。

そのころ、ちょうどMSNRさんが綱島に来ていると聞いたんでK-M-Xさんにも呼び掛けたら、一緒に来たのがSAKさんだった。

ハメコ。 その時はどうだったの?

SAK 僕は緊張して、DPのTECHNOで死にそうになった(笑)。

L-SU そのころは自分以外にDPプレイヤーは珍しかったから、すごく新鮮だったな。

ハメコ。 DONちゃんの『4th』時代は、どんな感じだったの?

DON それまでの勢いでスコア狙い。でも前と違ってGREATの判定が緩めになってたから、じっくりやればだんだんスコアが上がるんだよね。

ハメコ。 やり込みが反映されやすい、と。

DON そうそう。判定がきついと調子の良し悪しにすごく左右されて、運ゲーって感じもあったけど、『4th』の判定なら、やればやるほどに伸びるから……。

ハメコ。 さらにはまった、と(笑)。

DON そう、はまってしまった(笑)。STREET6位、VOCAL21位、TECHNO8位と、結構頑張ってたな。

ハメコ。 全コース登録してたんだ。そういえばDPの「穴猿」をクリアしたのは、L-SUさんが最初だって聞いたんだけど?

L-SU 多分そうかなあ。当時は主に新丸子でプレイしていて、はじめは友達に皿を取ってもらって、鍵盤だけに集中して練習したんだ。徐々に皿を自分で取るようにしていって、何とかクリアに漕ぎ着けたよ。みんなのおかげでクリアできた感じだった。そういう意味でもクリアできた時は本当にうれしかったよ。

ハメコ。 そういうコミュニティ、いいなあ。次にクリアしたのがMSNRさん?

L-SU うん、多分そうだね。でも、その後「すご腕DPerの竹内さんはどうなんだろう?」っていう話になってね。自分とMSNRさん、竹内さんの三人で会うことになったんだ。

竹内さんは、もう僕らは二人とも「穴猿」をクリアできているもんだと思っていて、自分ができていないのはまずいと思ったらしく、前日に練習してクリアできるようになってから来たという……。

ハメコ。 つまりは、一日でクリアしてしまったと(笑)。

注意&用語

●DP：ダブルプレイのことで、1P、2P両方のコンパネを使用してプレイするモード。ちなみに普通に1P分のコンパネでのプレイはシングルプレイ(SP)。
●DPer：ダブルプレイを得意とするプレイヤー。
●コンプ：『beatmania complete MIX』の略。
『beatmania 3rdMIX』までの全曲に加え、ANOTHER譜面が追加された。
●-A：ANOTHERの略。通常よりも難しい譜面。
●DONちゃん：DONというスコアネームは「怒首領蜂」のデフォルトネーム。DON-C-TYPEからきている。ちなみに彼はC-TYPE。
●L-SU：「ラ・カンパネラ」などを作曲した、天才ピアニストのフランツ・リストからきているらしい。
●「3rd」のCOMBO：10回連続でGREATを取ると次からGREATが光る。
●IR：インターネットランキングのこと。ここではコナミオフィシャルのものを指す。

参考3：『beatmania 4thMIX』TECHNOコース　1:PARANOIA MAX ~DIRTY MIX~　2:BUILD UP　3:CHAIN　4:DRUNK MONKY　5:GENOM SCREAMS
ANOTHERコース　1:LIVE JUST 4U -A-　2:BRAND NEW WORLD -A-　3:JAZZ A PUMP UP -A-　4:LOGICAL DASH -A-　5:DRUNK MONKY -A-

beatmania THE FINAL

beatmania 7thMIX

beatmania 6thMIX

beatmania CORE REMIX

面白さの追求

一大ブームを巻き起こした『3rd』、『4th』以降、確固たる人気を得た同シリーズ。いったいbeatmaniaの面白さとは何だったのか、核心に迫る……。

ハメコ。 『beatmania 5thMIX』(以下『5th』)って、みんなはやりました?

L-SU 曲が自分の好みと合わなかったってのもあったけど、そのころは『beatmania IIDX』(以下『IIDX』)ばっかりやってて、『5th』はあまりプレイしてないな。

DON そういえば版権曲がどっさり入ったのって、『5th』からだよね。

ハメコ。 そうだね、ダンスマニアの版権曲を大量に入れて、ユーザーを拡大しようとした意図がうかがえるね。

L-SU それを本当に徹底させたのが『beatmania featuring DREAMS COME TRUE』(以下『ドリカム』)であり、『Dancing Stage featuring TKD』であると。そういえば、『ドリカム』って確か、黒鍵盤が赤いんだよね(笑)。

ハメコ。 『beatmania complete MIX2』(以下『コンプ2』)は、みんなプレイしてたよね。

DON 曲の数が圧倒的に多かったから、いろんな遊び方ができた。

ハメコ。 CENTERと『IIDX』のDPモードが追加になったんだよね。そのおかげでDPをやる人が増えたような気がする。

L-SU それはあるね。見てできるから、入門しやすくなってる。

そういえば『コンプ2』の時に大阪まで遊びに行ったんだけど、あるゲーセンで『コンプ2』のHS2、SUDDENで「GENOM SCREAMS ANOTHER」(「穴ゲノム」)を余裕でクリアしてるプレイヤーがいてね(笑)。実はそれが、達人ムービーに一緒に出たAGOPだったんだ。

ハメコ。 その後はどう? 俺『beatmania 6thMIX』のEXPERT+はかなりやってたけど、その程度だったなあ。地元のゲーセンで50円だったから、いい暇つぶしになった(笑)。

DON 『beatmania 7thMIX』はDPのEXPERTをかなりやったよ。DPトップランカーの一位を取った。

ハメコ。 お、そんなにやり込んだんだ。

DON 頑張ったけど、昔ほどではないね。そのころだと、曲が好きだとかじゃなくて、IRの達成感を得るためにプレイしていた感がある。でも、やっぱりライバルがいたから、そういう意味ではすごく楽しかったよ。

ハメコ。 それじゃあ『beatmania』って、どうしてこんなに人気が出たんだと思う?

L-SU 単純なルールで、幅広い遊び方ができたこと。最初はクリアを楽しんで、徐々にスコアを稼いだり、BADやPOORを減らしたり。プレイ量に合った楽しみ方ができるからじゃない?

DON あと、『beatmania』が出るまで、いわゆる音ゲーって無かったしね。

SAK 新しいジャンルだったよ、本当に。

DON 聞いて楽しめたから、新作が出たときに「どんな曲があるんだろう?」って期待する。だから、待ち時間も結構楽しいんだよね。

ハメコ。 客が客を呼ぶ、アーケードに合った集客法だよね。

L-SU 筐体もインパクトが大きいよね。物珍しさからプレイする人もかなりいたし。

SAK あと、例えばTECHNOみたいな音楽のジャンルって、普段は耳にしない人も多いじゃない? プレイヤーにそういう音楽を教えてくれたっていうのも大きいよね。

DON IRを始めたのも、音ゲーが初めてでしょう。

ハメコ。 そうだね。スコアを全国規模で競い合う場といったら、昔はベーマガとかメストだったワケだから。メーカー側でランキングを行なったっていうのも大きいよね。

L-SU ランキングのおかげで全国のプレイヤーの状況を知ることができるから、自分と同じことをやっている人がこれだけいるっていう証明になる。それに目標となる記録を見付けたり、ライバルとの競争心を煽られたりして、またやりたくなるんだよね。

ハメコ。 あれ以前だと、IRって思い付いても実行できないっていう部分もあっただろうけど、ちょうどインターネットが普及し始めたっていう時期もかなり味方したよね。

SAK いいことがうまく重なり合って成功したよね。一ついいところを見てプレイし始めた人が、ほかのいいところも味わえるっていうのは、すごく楽しいことだと思うよ。

ハメコ。 じゃあ最後になるんだけど、みんなにとって『beatmania』とは?

DON お金を使わされました(笑)。でも、やっぱり友達が増えたのがうれしいね。

L-SU それが一番大きいね。普通のゲームだったら地元のつながりで終わっちゃうんだろうけど、全国的にいろいろな知り合いが増えた。

SAK アーケードの強い部分はまさにそういったコミュニケーション部分だね。自分以外の人のプレイが刺激になったし、そんな友達が爆発的に増えたし、やっててよかったよ。

一同 ですな。

●UCCHY'S PAGE:当時最も規模の大きかったBEMANI系サイト。独自にハイスコア登録所を設けており、参加したプレイヤーは数知れず。

●北ビ:達人が集う、京都北部ビートマニア集団の通称。

●穴猿:悪名高き「DRUNK MONKEY」のANOTHERのこと。SPはともかく、DPをクリアできた人は極少数。

●MSNR氏:関西のすご腕DPer。早い時期からDPの「super highway」でALL GREATを達成していた。

●KIMIX氏:Kimi's Homepageの管理人。サイト上で数々の見やすい譜面を公開してくれていた。

●新丸子:DPの聖地といわれている場所。現在でも数々のDP達人たちが跳梁跋扈している。

●皿:スクラッチのこと。

●竹内氏:MSNR氏と並ぶすご腕DPer。「北ビ」のサイトに登録されたDPの「super highway」ALL GREATはL-SU氏、MSNR氏、そして竹内氏の三人のみ。

●コンプ2:『beatmania complete MIX2』のこと。『beatmania 5thMIX』までのほぼ全曲と、新曲に加え、既存曲にANOTHER譜面を追加され、幅広い遊び方ができた。

●AGOP氏:PS2版『beatmania IIDX 6th style』の達人ムービーに出演した、素晴らしい反応速度を持っている達人。

●トップランカー:IRでの全コース総合の得点で争う。『beatmania IIDX 2nd style』のIRから追加されたシステム。

参考4:beatmania 6th MIX EXPERT+コース 1:PINK DREAM[M] 2:Feel The Light[M] 3:Virtual Drummer[M] 4:LAUGHIN[M] 5:WHO GOTTA FUNK?[M] 6:Smack up[M] 7:TEAR IT UP[M] 8:Disabled the FLAW[M] 9:NEW WORLD[M] 10:Drumfunk[M] ※[M]→MANIACの略

アーケードゲーム ライブラリー

ArcadeGame Library

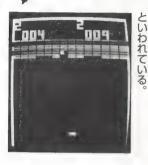
第二回　ブロックは市場の壁をも崩した

Text:小山祥之
(協力：VGLプロジェクト/あまちゅあらいん)

ブロック崩しの起点

BREAK OUT

アタリ　1976年4月

画面上部のブロックを消してゆくシンプルながら奥深いゲームだ。ゲームのタイトルは壁を壊して囚人が脱獄することの意味があるそうで脱獄風景のイメージイラストが描かれている。

ブロックと玉の遊びはチープではなかった。

前回紹介した『ポン』が発売された後、『ポン』タイプの進化系ともいえるピンボールのようなゲームが生まれた。それが『ブレイクアウト』に端を発するブロックゲームだ。

前回紹介した『ポン』から3年半がたち、既に人や車を模したキャラクターが画面上に登場していた当時、未だ「点と線」でしか表現されていないこのゲームは非常に古くさいものと受け止められたのか、発売直後は売れ行きも悪かったといわれている。

写真を見れば分かるように、見た目はチープ。画面上には『ポン』同様に四角いブロック(点と線)しか表示されないため、発売当初はオペレーターの食指が動かなかったのもうなずける。それではなぜこの『ブレイクアウト』が一大ブームを巻き起こせたのだろうか。

それは実際にゲームをプレイした一部のオペレーターやプレイヤーが、パッドや壁、ブロックに玉が当たり、思わぬ方向に跳ねることの不思議さ、そしてブロック群の裏側に玉を放り込んだ際に、多くのブロックを消せる爽快感に興奮し、その面白さを確実につかんでいたからだ。このゲームには実際に遊んでみなければ分からない面白さが詰め込まれていた。『ブレイクアウト』が演出する巧妙なボールの動き、それがプレイヤーを引き付ける最大の魅力だったのだ。

『ブレイクアウト』が引き金となり、ブロックブームが巻き起こるのは発売翌年になってからであった。

しかし『ブレイクアウト』に始まるブロックゲームはアメリカで大ヒットしたのだが、あまりにも類似品が氾濫したため、大ヒットの割にはアタリ社への恩恵は少なかったといわれている。

それでもゲームの面白さは、外見の派手さや見た目ではないということ。シンプルでも遊んでみれば面白いゲーム、それもまた良質なゲームだということを教えてくれたのが『ブレイクアウト』なのだ。

「ブロック崩し」の興奮、日本へ。

『ブレイクアウト』はアメリカでの発売直後にナムコが日本で代理販売を始めたが、アメリカ同様、当初の出回りは良くなかったようだ。77年にユニバーサル(現在アルゼ)が発売した、ほぼ同内容の『スクラッチ』や、そのほかの『ブレイクアウト』の模倣品により、シンプルながら中毒性の高いゲーム性が認知されるようになり、市場へ急速に普及し、一大ブームを巻き起こした。

しかし、あまりにも多くの模倣品が出回ったために、ブロックゲームは個々の正式タイトルで呼ばれることはほとんどなく、単に「ブロック崩し」という俗称で呼ばれることになった。今日でも、ブロック崩しブームを巻き起こした個々の作品について深く追求されてはいない。

この遅咲きの名作『ブレイクアウト』はアーケードゲーム業界に実に多くの影響を与え、さまざまなきっかけと、大きな可能性をもたらしてくれたのである。

その後、ブロックゲームは各社の創造で発展し、その流れは『スペースインベーダー』へとつながってゆくわけだが、それはまた次の機会に。

日本に根付いたテーブル筐体

『ブレイクアウト』が発売されて1年後の77年夏、テーブル型筐体に組み込んだブロック崩しが流通し始めた。
　元の『ブレイクアウト』基板は非常に大きな物だったが、これを小型化してテーブル筐体に組み込んだことにより、新らしいゲームスタイルが生まれることとなる。
　最初に量産されて市場に出回ったテーブルブロックゲームはタイトーの『T.T.ブロック』(77年夏)で、その後をユニバーサルのテーブル筐体版『スクラッチ』(77年秋)が追随。翌78年には数多くのメーカーからさまざまなテーブル型が販売された。そして『ブレイクアウト』発売から2年がたったころ、日本でもブロック崩しのブームがピークを迎えることになったのである。
　それまでにも座ってプレイできるテーブル風筐体は存在していたが、小型で高さ調節が可能な四角いテーブル筐体が主流になることで、新たな市場を開拓することとなった。
　テーブル筐体はゲームコーナー以外にも飲食店や街角の娯楽コーナー、待合所などに置かれるようになり、ゲーム市場を爆発的に押し広げた。
　この時期のテーブル筐体出荷数は10万台ともいわれており、ここからもブームの大きさがうかがい知れる。本来ゲームが置かれていなかった場所でも手軽にゲームが遊べ、なおかつテーブルとしても使えるテーブル筐体は狭い商業施設にも受け入れられ、後の『スペースインベーダー』のヒットにより、日本におけるビデオゲーム機の標準型として、10年以上にわたって市場を支えた。
　ゲーム機の上で食事やコーヒーを飲みながらゲーム、というと行儀の悪いイメージもあるが、本来ゲーム機に触れることがなかった客層や施設にもビデオゲームを普及させる一助となった。
　しかし、日本製のテーブル筐体はアジア諸国には流通したが、その間も世界の多くはアップライト型のビデオゲームが主流だったのだ。テーブル型は小さな場所さえあれば簡単にゲームが置けて遊べる。これはいかにも日本らしいシステムといえる。
　今日ではテーブル型の筐体をあまり見掛けなくなってしまった。当時開拓したはずの市場を思うと、テーブル型の筐体が無くなってしまったことはとても残念でならない。

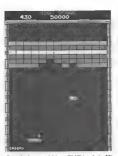
今日ではほぼ見掛けなくなったテーブル筐体。当時は「ブロック崩し」と「インベーダー」ブームによって国内外におけるテーブル筐体の数は爆発的に増えた。

ブロックが残したもの

ブレイクアウトから10年、ブロック崩しのブームを忘れたころに「ブロックが帰ってきた」のキャッチコピーで突然発売され、ヒット作となったのがタイトーの『アルカノイド』(86年)であった。このゲームはブロック崩しの面白さをふたたび甦らせてくれたのだ。
　しかし、これを追ってセガの『ギガス』やナムコの『クエスター』などが作られたが、いずれも不振に終わっている。
　90年代になると東亜プランの『ゴークス』(91年)やビスコの『ブロックカーニバル』(92年)、最近では彩京の『ガンバリッチ』(2001年)といった個性的なキャラクターを採用したものが発売された。5~10年周期でブロックゲームが発売されたが、いずれもブームを形成するには至らなかった。
　『ブレイクアウト』が誕生して27年、今世紀は未だブロックの後継者は生まれていない。

氾濫したアレンジ作品たち

日本のビデオゲーム黎明期における問題として挙げられる「コピー問題」。その発端がブロック崩しなのだ。単なる模倣品としか呼べないものや、独特のアレンジを加え、新たなゲーム性を生み出した作品まで、その作品数はあまりにも多く、正確なタイトル数は不明だ。

「ガンバリッチ」はブロック崩し最後の後継者になってしまうのだろうか。

「アルカノイド」の登場により第二次ブロックブームを起こすにはいたらなかった。

ブロック崩しのルーツ？ピンボールの魅力

　玉を手前に落とさないように打ち返す。このゲームスタイルをアーケードに最も普及させたのはピンボールマシンだろう。
　元々ピンボールは玉をはじきピンではじかれ標的や穴に落ちるという、まさに「ピン」と「ボール」だけの機械で、今でいうスマートボールのようなものだった。
　アーケードに浸透したピンボールは、そのマシンに「フリッパー」という玉を打ち返す機能が搭載されたことからフリッパー式ピンボール、もしくはフリッパーと呼ばれている。
　ビデオゲーム誕生前からゲーム場の主力マシンだったピンボールだが、近年は開発メーカーの撤退が相次ぎ、今世紀においてピンボールの新作は、片手で数えられるほどしか発売されていない。
　大掛かりなメカやフィーチャーの複合する機械は開発が大変なのだろうが、店に1台ピンボールがあるだけで、ゲーム場としての風格を感じたような時代はもう帰って来ないのだろうか？　家庭用とあまり変わらないビデオゲームが増える中、メーカーもゲーム場も「店でしか体験できないメカの魅力」を、もう一度思い出してみてはどうだろうか？

募集

　『アーケードゲームライブラリー』(通称AGL)では取り上げてほしいゲームのリクエストや情報を募集します。
　またオールドゲームに関するちょっとした情報、質問などもお待ちしております。オールドの基準や思い入れは人それぞれかですが、「こんなゲームがあった」「こんなゲームをみんなにも教えたい！」という情報交換ができればと思います。
　AGLで一緒にゲームの歴史を綴っていきましょう。

宛先はこちら
東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル
アルカディア編集部
AGLコーナー

参考資料：「ゲームマシン」1977~79年1982年11月29日号(アミューズメント通信社)/「アミューズメント産業」1977~79年(全日本遊園協会/アミューズメント産業出版)/「オールドゲームの世界」シリーズ(流線堂)/「究極ビデオゲームリスト2003」(AMPグループ/アマチュアライン)

[お知らせ]AGLコーナーや「究極VGL」などのアーケード・データベースを制作しているAMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」を開設中です。
http://amp.tri6.net E-Mail amp@tri6.net

レゲー鉄砲玉

懐古芸夢成り上がり物語

Text：福田サクテル

哀のレゲーパロ館 ヘイ、ラッシャイ!!

日本同人界の風物詩といえるイベント「コミックマーケット63」が12月28～30日に開催されたレゲー。「ゲーム」ジャンルのグループが参加する開催二日目、当然我らチーム鉄砲玉は、レゲー同人誌を買い付けるべく、臨海副都心に向かってみたレゲーよ！

『獣王記』の同人誌は残念ながら発見できなかったが、パンチの効いた作品群を発見してしまったので、ここに一挙公開！ ちなみに、今回は同人誌紹介コーナーの「愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!」をパクったので、ゲーパロ館を先に読むほうがいいと思うレトロゲーム。

紹介文にある心霊写真の百倍シケている顔アイコンは、レゲー鉄砲玉担当のおじゃとサクテルの顔だレゲー。キュートな顔アイコンで、その同人誌の雰囲気を表してみたレトロ、「ギャラクシアン3のカードゲームっぽい顔」や「なんとなく小説っぽい顔」をするのは大変だったレゲ！

レトロゲームで参加しているサークルの数は、前回のコミックマーケットと比較してほぼ増減無しといったところ。ディープな内容を扱ったブツが安定供給されている、と評してみるレゲー。

また、残念ながら今回紹介している作品の中で、通信販売をしているものは少ないレゲー……。だが、興味を持ったサークルがあったら、次回のコミックマーケットでチェキしてくれだレゲーよ!!

お忙しい中、会場で取材に時間を割いてくださった、レトロゲーム同人誌制作作者の皆さまに大感謝！ ……この原稿を読み返して、「ムサピィのチョコマーカー」はレゲーじゃない気がモリモリとしてきたレゲーが……。勝手にレトロゲームにカテゴライズしてスイマセン、プレジデント真鍋！

究極VideoGameList 2003

A.M.P.グループ

約4000タイトルのビデオゲームをリストアップ！ 50音順、年代順、メーカー順にカテゴライズされているぞ！

価格：1200円
お問い合わせ：info@vgl.jp

いやはや攻略本ありーの、イラスト集ありーの、レゲー同人誌を漁るのは楽しいレゲーね～。何より、知らない人たちとレトロゲームトークで盛り上がれるのが最高だレゲー!!

なごやゲームセンター完全攻略ガイドマップ2003

遊神館

名古屋市とその周辺のゲーセンMAPだ。路線図も載っていて完璧！ これ一冊持って名古屋ゲーセン旅行へGO！

価格：500円【通信販売可能】
お問い合わせ：oomae@icc.aitai.ne.jp
〒491-0934 愛知県一宮市大和町刈安賀字下火口2 大前直樹

MAGIC:the GALATHREE-ing

制作：Team okeyan 販売：UGSF-WEST

『ギャラクシアン3』のカードゲーム！ 何を聞いても「これはオリジナルなんですよ！」一点張りのバイヤーに戦慄を覚えつつ購入。

価格：1300円（スターターキット）【通信販売可能】
お問い合わせ：ugsf_west@yahoo.co.jp

Re：GAMEs OLD GAMEノスタルジー VOL.4

おさーる部隊

ナムコヒロインたちの愛らしいイラストが載っているレゲー。ワルキューレ、わや姫などにピクりときた人は買うべし！

価格：200円
お問い合わせ：http://www.geocities.co.jp/playtown-Toys/1376 ■osahru-bbd@yahoo.co.jp

実際、レトロゲームというジャンルはブームの影響が少ないので、これから同人誌を始めたい女の子ちゃんは、レゲー同人誌でスタートしてみるといいレトロゲームよ！

This is Donna Mcguire OF"RAY CRISIS"

小説
The Shooting Game Society

『レイクライシス』の小説だレゲー！ 原作のイメージを損なうことなく、丁寧な文体で書かれているクライシス。

価格：500円
お問い合わせ：ogawa@gto.info.gifu-u.ac.jp

ムサピィのチョコマーカーに陥れる本

TBF同時消し友の会

全国トップのスコアラーが携わった攻略本。「お天気ころりん」や「パニクルパネクル」の攻略本もあったレゲーよ！

価格：300円
お問い合わせ：http://www1.kcn.ne.jp/~tbr
■tbr@kcn.ne.jp

手づくり娯楽Vol.1&2

柁祁尼堂

人気パズルゲーム『クレオパトラ フォーチュン』のパトラ子本だレゲー。ほかにパトラ子トートバックも売ってたですぅ～。

価格：1、2共に150円
お問い合わせ：威鳴屋（http://www.cronos.ne.jp/~inarin/ ■inarin@cronos.ne.jp）

レゲー事典 「レゲーのこんな本作りました。こんなグッズ作ってみた！」などのレゲーを対象にした活動、同人サークルの売り込みはこちらまで！
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 （株）エンターブレイン アルカディア編集部 レゲー鉄砲玉係 location@arcadiamagazine.com

昔よくやったゲームは？と聞かれても、私のゲーセンデビュー当時の最新作は『怒首領蜂』。いわゆる「レゲー」は無縁と思われがちな世代ですが、私にも大好きなレゲーがあります。未だ忘れえぬ名作、それが『ガンスモーク』なのです。

Text：カイゼルちくわ

難しさに惚れる銃劇

高校生になって少し遅めのゲーセンデビューを果たし、無難に最新作を1日1プレイで過ごした1996年ごろ。私は一つの運命的な出会いを果たしました。そう『ガンスモーク（以下ガンスモ）』（1985／カプコン）に出会ってしまったのです。

普段はあまり立ち寄らなかったゲーセンにそれはありました。西部劇が好きだというだけの理由でコインを入れた初プレイは、あっさり一面で終了。私はもうこの1回で終わる関係だと思っていました。

しかし翌日、気が付くと私は自然とそれの前に陣取っていました。5000円を全部100円玉に両替したのは、あの時が初めてだったはずです。

ルーキーの私がなぜこの時、古臭い『ガンスモ』に惹かれたのか？　理由としては、操作や内容の難しさに闘志が目覚めたことが挙げられます。

三つのボタンを駆使することで、弾を撃ち分けなくては先に進めないこのゲーム。ボタンを押せば敵が倒れる、そんな親切なゲームばかり遊んでいた私は翻弄され、子供じみた意地から「負けるか！」とムキになりました。そうして練習の末にガンアクションを体得した時の達成感……感動のあまり、本気で全身が震えたものです。

そうして操作感覚を身に付けたら、次は内容の難しさにひっくり返る番です。敵が強い上に数が多く、こちらの弾より敵弾の方が射程・弾速が上！　特に各面のボス戦では、自機と同じサイズのボスキャラが素早い動きで迫ってきます。私が知っていたボスといえば、デカくて固くて動きの少ない大物ばかり。この、人対人のリアルな「決闘」感覚は、私の闘争心をさらにかき立てました。

数え切れない敗北を重ね、必死にパターンを作るという、今自分が行なっている習慣は、『ガンスモ』によって培われたといえます。燃える難しさと何度でも挑ませる魅力を持った『ガンスモ』に、私はゲーム攻略のイロハとやり込むことの面白さを教えられたのです。

以来いくつものレゲーを遊び歩きましたが、それでも『ガンスモーク』は不動のベストレゲーです。多くのレゲーの中で、なぜこれほどまでに『ガンスモ』に惚れ込むのか？　やはりあの偶然の出会いと衝撃、思い出を愛でる懐古（レトロ）の精神が、私の中でこのゲームに集中しているからなのでしょう。思い出が存在しない古いゲームは、レゲーにはなり得ないのです。「古いだけではレゲーではない」という先達の言葉が、今となっては心に染みます。

それほどまでに入れ込んだ『ガンスモーク』ですが、最近はプレイしていないので二面も越せるか分かりません。しかしそれならば、私は当然のように100円玉を手にして再び席に着くでしょう。そして何度も、何度でも、ムキになりつつ挑戦するでしょう。

本当の「レゲー」とは、かくも素敵なものですねぇ……と、『ガンスモ』を想うたびにふと考える今日このごろ。この気持ちとあの面白さを忘れない限り、私はいつまでもゲームを楽しめるはずです。

L.A.B.写真館

画面内を素早く動き回る上に、結構な勢いで弾をばらまいてくれる。非常にイヤ～んな感じが漂うボスキャラたち。やっぱり自分の射程が短いと近付かなければならない。割と初心者はスグに死ねるゲームになっている（？）。

画面のそこかしこから敵ガンマンがワラワラと向かってくる。三つのボタンを組み合わせて弾を6方向に撃ち分けられる。アイテムを取らないと射程距離が短いので、敵に接近しなければならないのもネックだった。

■ カイゼルちくわ ■

大学五年生確定となった昨年の春、アフロ担当ライターにならないかと誘われ即就任。ちょっとずつその仕事領域を増やしている元・文章投稿者。勢い重視の慎重派、そんな矛盾だらけの半人前。一人前への道は光年単位の遠さかと。

Text：福田サクテル

各地のゼビウス正月風景

ナムコの名作シューティングゲーム『ゼビウス』の生誕20周年+αを記念し、官民一体となったゼビウス賀正イベントが各地で開催された。

郵政省からは、バキュラをそのまま年賀状にした「バキュラ年賀状（お年玉くじ付き）」が発売された。

このおめでたい年賀状だが、大きさも原寸大のため各地で事故が多発した模様。宛先を書く時に、回転する巨大板に跳ね飛ばされた行方不明者が256人、バキュラ年賀状が届いた衝撃で倒壊した家屋は256棟、バキュラ年賀状に驚き喉にモチを詰まらせたが吐き出した人は256人に上った。

バキュラ年賀状の開発者は「皆さまにご迷惑をお掛けして、深くお詫びしたいと思わなくもない。年賀状を受け取る方々に一言いいたい。家が壊されるのがイヤなら、256発のザッパーを撃ち込み破壊でもしたらどうか。壊せんがね。フェフェフェ」と強気の発言をしている。

元旦には、民間のゼビウスファン主催の賀正イベントも、各地で多数開催された。中でも派手なのは、ブラスター（地上物攻撃）でソルを出現させて、2003のソル文字を作ろうという催し。だが、完成直前、通りすがりの有人機がブラスターでソル文字を崩すという事件が発生。「だって、ソルが出てたら撃つでしょ！」と容疑者はまったく反省の色がない様子。昨年はポップコーンと間違えてブラグザカート事故（炸裂弾）、スペシャルフラッグがショベルカーで盗難、など残念なニュースもアナウンスされたゼビウス界隈だが、今年は幸先のいいスタートを切ったといえるだろう。

※本記事は福田サクテルの脳内で勝手に構成されたでっち上げ記事です。ご注意ください。

不況ながらもイベント多数開催

衝撃映像！　お年玉付きバキュラ年賀状の配達で、民家が大爆発！　大きいことはいいことだが、さすがにバキュラは巨大過ぎ。ちなみに切手シートが当たり。

世にもおめでたい（?）、2003年ソル文字（未完成）。だが、心ないプレイヤーが投下したブラスターにより、なんとなく2009年っぽくなってしまった。ファンの夢は灰燼と化した。

本当の「ゼビウス」ってどんなゲーム？……1982年にナムコから発売された名作シューティングゲーム、ちなみに英語のスペルは『XEVIOUS』だ。自機のソル・バルゥ、巨大浮遊要塞アンドアジェネシスなど、ゲームは未プレイだが登場機体の名前は知っている人もいるのではないだろうか？　ソルは地上に埋まっている隠しキャラで、何も無い地面を攻撃すると出現したりする。

若林哲也（テツ）
26歳。元臥龍館のメンバーにして、全国でも5本の指に入るすご腕のアキラ使い。状況に応じて適した選択を用意する堅実派。

篠崎嵩志（ツムジ丸）
アルカディアのバイトで、3D格闘担当の29歳。バーチャは初代からプレイするカゲのスペシャリスト。ミヤモト先生とはくされ縁。

坂越健太（ケンタ）
今年社会人2年目を迎えた24歳。しかし1年目後半の勤務態度がかなり疑問。現在ジャッキーの段位は、十段と強者をいったりきたり。

新・STEP UP ☆列伝　第1弾

健太'sバーチャフルライフ

Text：CZ企画
（ちゃっきー＆善之字元帥）
イラスト：ボボ

第十七話：急造大将、奮闘！

こんにちは、健太です。ついに、TB杯の本戦当日がやってきました。その会場は、臨海副都心にあるイベントホール。あまりのスケールの大きさに、僕は卒倒しそうです。ここでどんな死闘が繰り広げられるのでしょうか？

つくられたエース

会場入りした僕らは、まずエントランスで選手登録を済ませ、大会のパンフレットを受け取った。
「へぇ～、このパンフレット、かなり豪華ですよね」
「おう。民間主体のイベントとはいえ、パンフもしっかり作ってあるから、結構な暇つぶしになるぜ。ほら、ここなんか大注目だ」
ツムジ丸さんの示した場所は、幾つかの有力チームが紹介されているページだった。……おっと、僕らのチームもあるぞ！
「な、何だこりゃ～!!」
「自分も見たいッス！　なになに……
しゃがむ青年隊のカギを握るのは、ジャッキー使いのケンタ。バーチャは実質4デビューながら、理論に裏打ちされた戦術を精密機械のように実践する。本人いわく、『昔からやってる連中との差なんて3日で埋まった。そこから付けた差を決勝大会で見せ付けてやる』。得意技はKO後のバウンドコンボ。先日、精神的最大ダメージコンボを確立したとか」
しかも、自信たっぷりな面構えでガッツポーズしている写真まで……。
「ち、ちょっと待ってくださいよ。僕はこんなこと言ってないです！」
心なしか周囲の視線がみな僕に注がれているような気もする。
「ウハハ、エントリー用紙にチーム紹介文のスペースがあったから、俺が書いといた。写真は、こないだの身内大会んときにデジカメで隠し撮りしといたヤツだ。安心しろ、最後にフォローしてあっから」
紹介文の最後をよく見てみると、米ツブのような字が。
※この物語はフィクションであり、実在の人物や団体とは一切関係ありません
あう～、何てことだ。これで僕は一気にヒール（悪役）って感じ？

戦場へ向けて

さて、パンフレットで一悶着あった後、僕らは実際に大会が行なわれるメインホールへと移動した。ホールの正面には4台の筐体が設置され、その後ろに広大なギャラリースペースが用意されている。まだ試合の開始時刻までには結構な時間があるにもかかわらず、すでに席の半分以上は埋まっている。
「俺らはこのへんに陣取るとすっか」
ホール中央付近の席に腰を下ろした僕らは、早速組み合わせ表に目を通した。予選出場チームは全部で48。ここから、16の決勝トーナメント進出チームが選出されるってわけだ。
「いいか、簡単に仕組みを説明しとくぞ。要はチームが3連勝すれば予選突破だ。以上！」
「？？？」
「オイオイ、ツムジ。それじゃあちょっと説明不足過ぎないか？　俺がもう少し詳しく解説しよう」
テツさんの言うところによると、4チームで総当たりのリーグ戦をやり、1位ならそのまま決勝進出決定。2位が微妙で、大将のみで行なわれるトーナメント戦で好成績を収めなければならない……らしい。つまり、2位ではかなり厳しいってことだ。
「ウチらはAブロック、つまり予選リーグの一番最初だ。すぐに始まるから、心の準備をしとけよ」
「同じブロックにいるのは……茨城の『水戸納豆会』、ここは全部軽量級の極端なチームだ。後はラウ、レイ・フェイが中心の『少林愚連隊』、大将のウルフが少々クセモノの『WWF友の会会員』か。全体的に見ると、そんなにレベルの高いブロックでは無い。気を抜かなければ一位通過できるだろう」
うん、テツさんがそう言うのなら安心だ。ウチにはスーパー大将が二人もいるんだし、僕らは先に出て、気楽にできそうだぞ！
「そこで、だ。基本的に、俺とテツは大将と副将の役回りなんだが、決勝トーナメントまで1回も出番が無いってなことになると、さすがに不安だ。エンジンを温めておくって意味でも、予選は先に行かせてくれよ。まあ、それでもヤンヤンちゃんの後にするつもりだがな」
それもそうか。てことは、予選1回目はテツさんが五人抜きして、2回目はツムジ丸さんが五人抜き。3回目は僕とハニワがウォーミングアップ、って感じかな？
「ちなみに、臥龍館はどこスか？」
「ヤツらはHブロックだから、予選は午後イチだな。俺らとは決勝トーナメントまでは当たらねえことになるが、まあ1位で上がってくるだろ」
ようし、まずは予選突破だ！

ツムジ丸のVF講座

今回はちょっと基本に立ち返って受け身について考えてみよう。対戦時に、毎回受け身を取ってる人はいないだろうか？　別にダメというわけではないけれど、これは相手にテンポよく攻めさせてしまう結果にもなりかねない。特に、受け身に重ねる強力な技を持つアキラに対しては、受け身を取らずに様子を見る選択肢を加えておかないと苦しい戦いになりがちだぜ。あと、受け身を取らなかったときは回復して横転するなど、ダウン攻撃への対策もしっかり立てておくこと。できれば、キャラ別に小ダウン攻撃を避けやすい起き上がり方なんかも覚えておきたいよな。

ダウンさせられたときの状況によって、受け身を取る、取らないを使い分けることも重要だな。相手の硬直が長ければキツい受け身攻めをされなくて済むし。

3Dミニ講座
※1　ウルフのP+K+G。ダウンしない上　中段パンチを跳ね返し、そこからの派生技で反撃できる特殊な当て身。※2　ウルフの⇩P+K。スキは膨大で出も遅めだが、ヒットすればダウンを奪える下段攻撃。人によって使用頻度が大きく異なる。※3：ジャッキーの⇩⇩P+G。投げた後に受け身を取ることができ、ジャッキー側はここを攻めることが可能。

宮本宏和（ミヤモト先生）
アルカディアバイト軍団のリーダー格で、シューティングの腕前は随一。今年の1月、28歳になった。

山口やよい（ヤンヤン）
聖ファジィ女子大に通う女子大生。20歳。大学では英文科に所属。どうやらバーチャは4デビューらしいが、始めた理由は不明。

花輪啓太郎（ハニワ）
21歳のフリーター。テツを慕って臥龍館を脱退し、アルカディアチームに入ってきたラウ使い。好きなパチスロ台は花火。

ハプニング！

『たいへん長らくお待たせしました。ただ今より、予選を開始致します！』

場内にアナウンスが流れる。いよいよ予選スタートだ。得も言われぬ高揚感が体を突き抜ける。

「うし、1戦目は『WWWF』チームだ。ここはテツ次鋒ってことで」

「ウィ～ス!!」

最初の試合は、『WWWF』先鋒のカゲVS.ヤンヤンちゃん。ここは予定通り（?）、瞬殺された。

「すいませ～ん♥」

「ま、クヨクヨすんなって。じゃあテツ、行ってこいよ」

「ああ」

次の試合も、これまた一瞬。3本エクセレントかと思わせるほどの一方的な試合展開で、テッさんが勝利した。さすが！

ぴろりーん

しかし、ここで相手は奇策に出る。エース格と思われたウルフ使いを、早くも投入してきたのだ。

ケィ、オゥ

きわどい勝負の末、何と敗れたのはテツさん。一択ポイントでのわずかな読み負けが勝敗を分けた試合だった。でも、まだ大丈夫。ウチにはツムジ丸さんもいるし！

「じゃあ、次は僕が……それともウルフだからハニワ?」

「いや、俺が行く」

「えッ!? ツムジ丸さんが?」

「ガードが堅い相手だから、こっちから動きやすいしな。ウォーミングアップには持ってこいだぜ」

そう言って意気揚々と出陣したツムジ丸さんだったが……

ケィ、オゥ

「すまん！ いや、あのロウ（※1）わかってたんだけどさァ……」

こりゃまずい！ 僅差とはいえ、ツムジ丸さんまでもが連続敗北。

『おおっと！ Aブロックは早くも波乱含みの展開！ テツとツムジ丸の早期投入が裏目に出たかぁ?』

場内アナウンスも、このヤバい雰囲気を一層盛り上げる。

「ハニワ……どうしよう?」

「とりあえずウルフ戦得意だから、オレが行くッス!!」

ちょっと待てよ。ここでハニワが負けたら、残りは僕一人ってことじゃん！ そりゃないよ！

「ハニワ、やっぱ僕が行く！」

「いやいや、オレッス！」

「まあ待て二人とも。ここは冷静にジャンケンでだな……」

「この冷静でいられない状況を作ったのはだれだと思ってるんですか！」

「その通りッス！」

「うむ、確かに」

しかし、ここで争っていても仕方ない。結局、順番はジャンケンで決めることに。

「最初はグー！」

「ジャン、ケン……」

あいこ8回の激闘の末、勝利を収めたのはハニワ。ちくしょう、裏をかいてチョキを出しておけば！

「うし！ まあケンタさんは、そこでどっしり構えていてくださいよ。要はオレが四人抜いてくりゃいいってだけの話なんスから」

ちぇ～。いいよなあ、プレッシャーのかからない立場って。

ケィ、オゥ

「しまったぁ～!!」

マジで? あと僕だけ?

精密機械（笑）の逆襲

まずいなぁ、みんな口には出さないものの、懇願する目で僕を見てるよ。これは何とかしなくちゃ。

「ケンタさん、おねがい♥」

ヤンヤンちゃんにはげましのお言葉をちょうだい奉り、僕のダークな精神状態にも一筋の光が差す。

「よし、行きます！」

ぴろりーん

ファイト、ワン、レディ……

とにかく、後がないからってビビっちゃダメだ。相手は3タテの勢いのまま、強気の選択を取ってくるはず。

プウッ……ビシッ！ ハッ！

開幕グリズリー（※2）に対してミドルスマッシュがヒット。すかさず最速のサディ（※3）を決める。

イヤァ～！

受け身を取った相手は、バックダッシュからの避け。このパターンは何度も経験済みだ。僕はちょっと様子を見た後、思い切りよくダッシュからのニーストライクを決めた。

「おおッ！ イケるじゃんケンタ！ この状況にも物怖じしてねえぞ！」

「イケるッスよ！」

ちぇ。自分の出番が終わったと思って、無責任な応援してるなぁ。でも、そんな声援も確かに僕のテンションを上げていった。

ケィ、オゥ

読みがさえた僕は、ウルフにほとんど何もさせることなく撃沈。ようし、これからだ！

相手チームの中堅はベネッサ。バージョンBでパワーアップしたオフェンシブスタイルには対応済みだ。

ケィ、オゥ

次はラウ。対戦経験が多いだけに、やりにくい相手ではない。

ケィ、オゥ

そしてリオン。こいつは後掃腿にきっちり対応すれば……。

ケィ、オゥ

ウオオオオ!!

『大将ケンタ、四人抜き返しての逆転勝利！ アルカディアチームの秘密兵器はホンモノだぁ！』

「やりましたよ、ツムジ丸さん！」

「いやぁ、自分で試合するよりも緊張したよ。最後の暴れビートとか、なかなかシビれたぜ」

「まあ、自分も泣く泣く大将を譲った甲斐があったッスよ！」

そんなハニワの言葉も、今はかわいく思える。

結局、残りの予選は二人のエースが大爆発。危ない場面もなく、僕たちは1位通過を決めた。

断末魔コレクション

おう、ツムジ丸だ。誰でも、同段位戦をやりたくない相手っているよな。そんなとき「何でやんないの?」とか聞かれると、どうしても見苦しい言い訳をしてしまうもんだ。今回はそれ系でいってみよう

テツさん禁止！
（ネガティブ指数24.8%）

落ちるのがイヤだから同段位戦を挑まないのはよくあるが、ここで取り上げたのは「同段位のヤツ入ってくんな」という極めてわがままな主張だ。でも、これを身内に言われると、やっぱ落とすのも気の毒だし……てな気持ちになっちまうんだよな、不思議と。ホラ、昔から言うだろ、「窮鳥懐に入れば猟師も殺さず」ってな。

次回予告

波乱の予選をどうにか突破し、決勝トーナメント進出を決めたケンタたち。次回、宿命のライバル関東臥龍館との決戦が火蓋を切る！

今月のケンタ
しゃがむ☆ケンタ 強者
1905勝 886敗 勝率68%

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう！

ゲーマー究極形態

arcader-neo 電界 アーケーダー・ネオ 接続

第37回

Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムドウ

4方向レバー用のゲームを8方向レバーでプレイしよう!!

今ではほとんど見られないが、いにしえのゲームの中には、入力方向が4方向に制限されたレバーで操作することを前提とした作りのゲームがあった。しかし、それらのゲームをやろうにも、コントロールボックスには例外無く8方向レバーが装着されており、レバーを4方向化するガイドが付属している場合でも、分解しないと4方向化が無理。それをどうにかしてみよう。

概略

4方向レバーでプレイすることを前提にした作りのゲームを8方向レバーでプレイしてみると、プレイしづらいことがある。

レバーが斜め方向に入った瞬間にゲームの進行が止まったり、入力が受け付けられなかったりといったことが起きるのだ。

問題の要点は、ゲームがレバーからは同時1方向への入力しか無いことを前提としていること、それに対し、8方向レバーが同時2方向への入力をしてしまうことにある。

8方向レバーであっても、大抵の場合はガイドを付け替えれば4方向レバーにすることが可能なのだが、そうするためにはコントロールボックスを分解しないとダメなため、できれば避けたいところ。

今回は、そのような手間をはぶき、ワンタッチで対応可能なアイテムを製作しよう。

4方向レバー使用ゲームの例

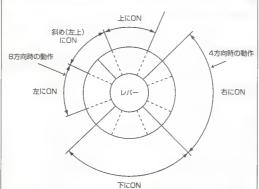
ゲームの種類			8方向レバー使用時の問題点
上から見下ろし型のゲーム	ナムコ	『パックマン』シリーズ	正確な入力ができない。斜めに入力すると分岐点で動かなかったりする。
		『ロンパーズ』	
		『タンクフォース』	
		『ダンシングアイ』	
	カプコン	『ひげ丸』	
		『ドンプル』	
	セガ	『ペンゴ』	
サイドビュー＆ハシゴで上下移動のゲーム	任天堂	『ドンキーコング』	ハシゴの所で斜めに入力すると引っかかり、動かなくなる。
	カプコン	『魔界村』	
		『大魔界村』	

4方向コンバータで快適に!!

4方向コンバータとその動作

今回製作するのは、4方向レバーの物理特性を電気的に模倣して、4方向レバーの使用を前提としたゲーム(以下4方向ゲーム)を8方向レバーで問題無く遊べるようにする「4方向コンバータ」だ。これを使えば、8方向レバーで斜め方向に倒しても、上下左右いずれかの1方向にしか入力されなくなる。詳しい動作については、左図を参照のこと。

今回の作例は、いわゆる中間ハーネスの形に仕上げた。JAMMAエッジコネクタとJAMMAカードコネクタとを合体させ、レバー入力を横取りし、回路を通して戻す、という配線になっている(レバー以外は素通し)。

4方向コンバータ動作概念図

「先にONになったスイッチを有効に、後からONになったスイッチの入力はキャンセル」これが基本動作だ。斜め方向へ入力しても、二つのスイッチがONになるタイミングにはズレがあることを利用している。この働きにより、4方向の受付範囲が広がり、格段にプレイしやすくなる。

お便り募集中…当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。すべてのお便りはこちらまで。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係まで。E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

4方向コンバータの製作

今回はリレーを使用して回路を組み立てた。この方がIC回路より簡単に製作をすることができる。リレーを使用するとIC回路より反応速度が悪くなるが、リレーの仕様書によると3ms(0.003秒)程度でON/OFFするようなので問題無いだろう。

また、リレーにつながる5Vを切りさえすればリレーは動作せず、通常通りの8方向入力になるので、切り替えがワンタッチに行なえるという利点もある。

回路の実際の動作についても補足しよう。

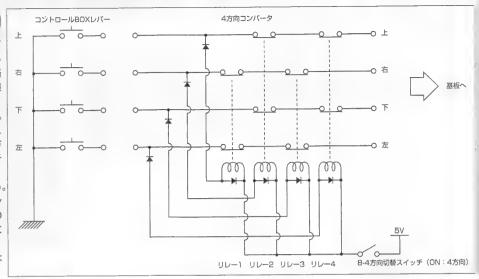
例えば、レバーの上をONにするとリレー1が働き、右と左の回路が切れる。その結果、レバーの上をOFFするまで右や左には入らなくなる、という感じだ。

なお、この回路は光センサーレバーには使用できないので注意してほしい。

4方向コンバータ回路図

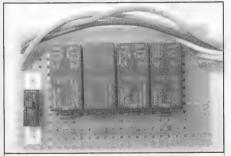
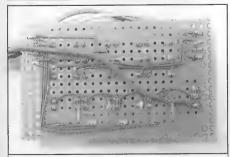
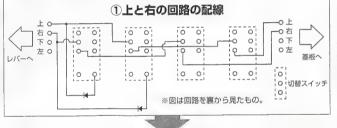
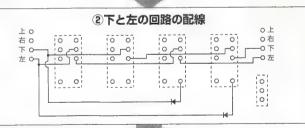
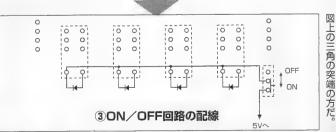
部品の入手

特に、入手の難しい部品は無いはずだ。近くにお店が無い場合は、臆せず通信販売を利用してみよう。

部品表

種別	品名	数量	参考単価
リレー	オムロン G6A-274P	4	475円
ダイオード	IS1588	8	30円
切替スイッチ	ICピッチ 3Pタイプ	1	70円
etc.	ユニバーサル基板、線材など	適量	—

部品入手元(参考)

サトー電気	TEL	044(222)1505
	URL	http://www.satodenki.com/
(株)セイミツ工業	TEL	048(421)5200
	URL	http://www.seimitsu.co.jp/
	備考	今回の試作のように、中間ハーネス式にする場合は、カードコネクタ、エッジコネクタなども必要になる。購入は、(株)セイミツ工業か、基板屋さんで。

作例

基板の表面はこのような感じ。四つのリレースイッチ、八つのダイオード、スイッチ一つと至ってシンプル。

基板の裏面はこのような感じ。回路図の通りだけれども、実物を見れば、少しは安心できるかな?

4方向コンバータ製作手順

STEP 1 上と右の回路の配線

配線が入り組んでいるので、順を追って説明しよう。まずは、上と右を配線。

STEP 2 下と左の回路の配線

続いて、下と左。①で済んだ配線は図示していないので注意。

STEP 3 ON/OFF回路の配線

最後。ダイオードの向きは、実物に帯のある方が、図上の三角の突端の方だ。

ゲー事典 さて、今回製作した「4方向コンバータ」の使い心地はというと、やはり、実際にレバーを4方向に設定したものより操作性は劣る。しかし、8方向のままプレイするよりは、はるかにプレイしやすくなる！ 4方向ゲーム好きのあなたは、ぜひとも挑戦してほしい。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1984年／昭和59年

アタリ

マーブルマッドネス

- 開発元 アタリ
- 発売元 ナムコ(国内)
- ジャンル アクション
- 操作系 トラックボール

システムボード	アタリシステム1
CPU	68010+6502
サウンド構成	YM-2151+Pokey+TMS5520
表示色数	1024
スペック	±5V/+12V電源

アタリ最高傑作!? 機微に富んだ「玉転がし」

Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

MPUは、68000の後継68010を搭載。慣性の付いた、なめらかな動きを実現していた。

サブCPUの6502。音声の制御を一手に担い、メインMPUの68010を補佐している。

CDと比較すると、こんなに大きい。その大きさが分かるだろうか?

Details

用語解説

アタリ初のFM音源:開発期間こそ不明だが、初使用の音源においてのあのディストーションギターの音色には思わずのけぞったものだ。まさに鼻から牛乳(トッカータとフーガの旋律のアドリブが流れる)。その後同基板でリリースされた『ピータパックラット』の口笛で鳥肌が立ったのは、私だけではなかったはず。

ゲーム筐体:本作は、筐体無くしては語ることができない。バックライトでこうこうと光る、赤青一対のトラックボールが付いた、独特の雰囲気のあの筐体は、忘れられるものではない。今でも愛好者は多いようで、最近、オークションで筐体が出ていたが、あれよあれよという間に値が上がり、結局20万円で落札されていた。私の周りにも所持者はポチポチ居るが、ぜひ大事にしてあげていただきたいものだ。機会があったら、ぜひ日の目を見せてあげてほしい。

HARDWARECHECK

アタリ社のシステム基板の一発目が、本作であります。アタリ社において初のFM音源使用作品となります。基板はメインとカートリッジ(ROM部)に分かれており、水平に合体します。そのサイズはビッグタイトルにふさわしい大きなものです。

何と450mm×700mm。今までA4サイズとか、この雑誌のサイズくらいなどと表現してきましたが、比較するものが身近にすぐは無いほど。強いていえばザブトンくらいかな。

サウンドROMと、ラベル。まさしく、アメリカ生まれの基板だ。

非常に単純なルールながら、豊かなゲーム性を醸し出していた本作。今でもカルト的な人気を持つ。

君は知っているか?

時間内に球体のおはじきをトラックボールで操作して、時間内にゴールにたどり着くといった内容です。制限時間があるので実質レースゲームなのですが、操作感が独特なので、慣れるまでコースを外れることしきり。

しかし、ほかに類を見ないこの操作感、世界観に魅せられたゲーマーは数知れないでしょう。

1面はBGMにはこれといった旋律は無く、実質練習面となっています。下へ下へ進むゲームなので、重力の法則に乗っ取っているのですが、ラス前となる5面は何とそれが逆になっているのです。それを知らずに臨んだプレイヤーは、一体どのような感覚に包まれたのでしょう。

スタート時に「EVERYTHING YOU KNOW IS WRONG」というメッセージが表示されるのですが……。

さてこのマーブルマッドネス筐体、晩年は『カプコンボーリング』へと改造されるという悲しい余生を送ることになります。対応キットの発売に、怒りを覚えたゲーマーは少なくなかったと思います。

暗がりに浮かび上がる赤、青の光玉(当時のゲーセンはとても暗かったんダ)、その大きな筐体から流れ出す奇妙な音楽、そしてハイセンスなグラフィック、洗練されたゲーム性と、どこからも輝いて見えた本作。アーケードゲーム界のカリスマは? と聞かれたら、即座に『マーブルマッドネス』だと答えるだろう。いや、自分も筐体ごと欲しいです。(編集)

全国ゲームセンターイベント準備会

REPORT 第一回SCN(ソウルキャリバーネットワーク)チャンピオンシップ戦(IKUSA)本戦大会

ついに決定！ 初代SCNチャンピオン!!

去る2002年12月31日、全国各地、北は北海道から南は熊本で行なわれたSCNソウルキャリバーⅡチャンピオンシップ予選大会。同予選を勝ち抜いた、総勢43人の漢たちが最後の闘いを決すべく『ソウルキャリバーⅡ』の聖地、大阪は吹田の「チャレンジャーGAMGAM店」に集結！ 本戦はトーナメントのみの試合形式で開催され、敗北が許されない過酷なルールで行なわれた。

大会開始早々、注目の優勝候補、「百日紅D.G」が、「び@O.A.C」に3-1で敗北。各店舗予選1位通過者が姿を消す中で勝ち上がってきたのは、チャレンジャーGAMGAM店1位通過の「京橋刹那(シャンファ)」と3位通過の「OGI(カサンドラ)」、チャレンジャー関大前店3位通過の「自動人形（アイヴィー)」、星狩物語中百舌鳥店3位通過の「天法院多喜(タキ)」の四人、いずれも劣らぬ強者たちだ。準決勝は「京橋刹那」が「天法院多喜」を3-1で下し、「OGI」が「自動人形」を3-2で葬り去り、共に決勝へ進出！

注目の決勝戦は「京橋刹那」がまずは1本目を先取。しかし「OGI」も2本目を取り返し1-1とする。お互い一歩もゆずらずの3本目は「OGI」がリードする展開だったが、「京橋刹那」の反撃が決まり2-1。4本目、リーチを掛けた「京橋刹那」に「OGI」の激しい追い込みで勝負は最終ラウンドに持ち込まれるかと思われたが……、「京橋刹那」の猛反撃！ 「OGI」の起き上りを攻め込みKO！ この瞬間、第一回SCNチャンピオンの栄冠は「京橋刹那」の頭上に舞い降りた！ こうして第1回のSCNの大会は幕を閉じたが、次は闘劇という名の合戦場が待ち受けている。

今回優勝した「京橋刹那」は現在1月10日の段階で闘劇の予選通過を果たしていないが、氏の今後の活躍にも期待が高まる。惜しくも今大会で破れはしたものの、既に闘劇本戦の参加権を獲得している「OGI」、「まるるん」、「あぷあぷ」らの今後の活躍も要チェックだ。そして第2回SCNチャンピオンシップでの熱い戦いも、今から楽しみでしかたがない。今年も、『ソウルキャリバーⅡ』から目が離せそうにない！

店内は大勢のキャリバー強豪プレイヤーで埋め尽くされ、ものすごい熱気で溢れていた！

優勝	京橋刹那(シャンファ)
2位	OGI(カサンドラ)
3位	自動人形(アイヴィー)
4位	天法院多喜(タキ)

見事、大会を制覇した京橋刹那氏。今後の大舞台での活躍にも注目したい。

惜しくも2位となったOGI氏だが、既に闘劇本戦出場を決めた氏の今後の動向に注目だ！

さらに詳しい情報はココをチェック！ SCNのHPには大会情報やレポート、SCNチャンピオンシップの決勝戦などのムービーもアップされている。キャリバーファンなら行かない手は無いぞ。 http://www.sc-network.com/

GCN NEWS NETWORK

ついに動きだしたGCN新構想、競技タイトルも正式決定！
また、新たなるバトルスペースの誕生だ！

☆2003年最初のGCN杯開催！☆ タイトルは『GGXX』に決定!!

ついに明らかになってきたGCN新構想。そして気になるタイトルは『GGXX』に決定！ さらに詳しい情報は入手しだい掲載してくぞ。闘劇が終わっても、熱くなっている魂をクールダウンしている暇は無いぞ！

【大会システム】

○各店舗で繰り広げられているランキングバトル、そこから店舗代表が店の看板を背負って大会に参加。
すでにランバトを開催している店もこれからの店もエントリー可能。
○選抜予選大会を開催しての代表決定も今まで通り開催。
ランバトに時間が合わない、近くにランバト開催中の店舗が無い、そんな君たちにも当然チャンスがある。
○ルール、開催日時等は近日発表！
予選開始は『闘劇』終了後を予定。

参加店舗募集開始！

GCNでは常に大会に協力してくださる店舗を募集中。特に今回からの大会では各店舗の営業に主軸を置いております。

大会で店舗名や常連強豪プレイヤーたちを全国区にアピールできるチャンスです。ドンドン参加してください

詳しくは下記までお問い合わせください。一緒にイベントを盛り上げましょう！

GCNへのお問い合わせ先 代表 大山球一 Email■gcn@jcom.home.ne.jp GCNホームページ■http://www.gamecenternetwork.com

今月の強者たち……

全国のゲームセンターで勝ち抜くプレイヤーたち。このページでは、各地に潜む猛者たちを一気に紹介しよう。目指せ、有名プレイヤー！

北海道・東北

■アミュージアム麻生店(北海道)

◇V04ランダムペアマッチ 12/7・12名
優勝：Kiryu&G-7
2位 Bad&KGB　3位 TADE&Rock

◇V04ランバト大会 12/7・22名
優勝：GROW&ALMI(テムA/c、テムA)
2位 KGB&A3　3位 ロミー&シロー

◇ドラム7大会 12/8・12名
優勝：藤森
2位 タケ　3位 がたれ。

◇オラタン大会 12/14・10名
優勝：MAー
2位 ReNET　3位 ELV

◇ギタフリ8大会 12/14・14名
優勝：GIN@病み上がり
2位 CAP　3位 KJK

◇V04ランバト大会 12/14・32名
優勝：優勝ジャンヌ行(テムA/c、テA)
2位 リアル完全撃破　3位 パワードーナッツ

◇ソウルキャリバーⅡ大会 12/15・14名
優勝：マグロ漁船(セルバンテス)
2位 ガラナ　3位 しん

◇ポップン8大会 12/18・18名
優勝：藤森
2位 がらくたれい　3位 轟雷

◇GGXX大会 12/21・9名
優勝：カスミラブ(カイ)
2位 バンビー　3位 P.ボブ

◇V04ランバト大会 12/21・48名
優勝：ARA狩り(テムA/c、テムA/c)
2位 週末の過ごし方　3位 ヘチマ兄弟

◇ギタドラセッション大会 12/22・12名
優勝：KGB&藤森
2位 馬&藤森　3位 KJK&タケ

◇KOF2002大会 12/28・12名
優勝：HARAKIRI(ラモン、庵、社)
2位 T　3位 BIG

◇V04ランバト大会 12/28・28名
優勝：I' ve sound(テムジンA/c、マイザーガンマ)
2位 ZANKOU機械　3位 適当に

関東

■大久保アルファステーション(東京)

◇M vs C2 RANKING BATTLE 5th 11/10・26名
優勝：砂蛇(マグニートーα、ルビィハートβ、アイアンマンβ)
2位 みつマンタイ　3位 エキタイ

◇M vs C2 RANKING BATTLE 5th 12/18・16名
優勝：やる極愛好家(センチネルγ、ストームα、キャプテンコマンドーβ)
2位 砂蛇　3位 マルクK・Y

◇第2回頭文字D2大会 12/22・27名
優勝：ヒロ (INTEGRA TYPE R)
2位 サスケ　3位 ビルチャン

◇闘劇予選GGXX大会 12/29・114名
優勝：サナダファンクラブ(カズユキ/ファウスト、H・H/ディズィー、サナダ/ポチョムキン)
2位 チュー！ハサードパーティー

■パワースティック(神奈川)

◇GGXXランバト(5R) 12/14・12名
優勝：ナギマイ(梅喧)
2位 GNT　3位 END

◇GGXXランバト(FINAL) 12/23・25名
優勝：ねぎ(テスタメント)
2位 夜空堂　3位 シン

◇GGXXレディース 2on2 12/23・18名
優勝：アキラ&ぽんこつ(ミリア、紗夢)
2位 楠原奈緒&しおみ　3位 みけ&まさみ

◇闘劇予選C vs S2大会 12/29・42名
優勝：ときど(A・さくら、ベガ、ブランカ)
2位 青汁ガイル　3位 田中

◇ガンダムDX大晦日大会2on2 12/31・18名
優勝：ミラー&ヤザン(Cゲルググ、ジム)
2位 ゼクス&センリツ　3位 エロタンク&カワラワリ

■コンピューターランド小田急相模原店(神奈川)

◇第3回スト03相模原杯 12/21・8名
優勝：ムカイ(さくら)
2位 熊谷ザンギ　3位 ムカイ塾・塾生3号

■プラボ宇都宮店(栃木)

◇GGXX大会 12/8・16名
優勝：KA2(紗夢)
2位 Ren　3位 ギガ

◇KOF2002大会 12/15・16名
優勝：まちゅい@パイロン(ゆり、紅丸、チョイ)
2位 ユウ　3位 高橋

■プラボ前橋店 (群馬)

◇パカSP王決定戦 12/21・12名
優勝：SHOW
2位 NAL

◇パカ1王決定戦 12/22・14名
優勝：R
2位 IWA

◇パカ1王決定戦その2 12/22・14名
優勝：ねぎ
2位 SHOW

中部

■プラボ新潟店(新潟)

◇第18回ストⅢ3rd大会 2on2 12/7・26名
優勝：マジシャンと助手(ユン、ケン)
2位 ジャコビン流星チョップ　3位 Oドット

◇第4回ソウルキャリバーⅡ大会 12/14・11名
優勝：三(ミツルギ)
2位 ハヤカワ　3位 ジロ

◇第17回C vs S2大会 12/20・13名
優勝：サルトビ(リュウ、ケン、サガット)
2位 ボビ〜　3位 OYAMA

◇第7回ZERO3大会 2on2 12/21・10名
優勝：電気はやっぱり山田でしょ(さくら、ダルシム)
2位 エクセル間中　3位 サガ、つまらなかった

◇第6回GGXX大会 2on2 12/22・16名
優勝：あなご&Kei(ジョニー、ディズィー)
2位 Xi&Mr.T

■ゲームセンターGLAD(新潟)

◇GGXX大会 3on3 12/22・36名
優勝：落花生王国・新潟
2位 おたくん (改)　3位 SSH首傾げ残念

◇闘劇ストⅢ3rd大会 12/29・48名
優勝：ダメンガーズリベンジ
2位 ラッキーと愉快な仲間達

■タカラ島古町店(新潟)

◇ビートマニアⅡDX 8thランバト 12/21・9名
優勝：TKM@teamF.B.P
2位 うじ@teamF.B.P　3位 N

■アミューズメントパークNASA(長野)

◇GGXX大会 3on3 12/2・18名
優勝：ドラえもん「なのら」(ジョニー、テスタメント、アンジ)
2位 高原三兄弟　3位 ノブオ真理教

■ゲームインさんしょう新庄店(富山)

◇スパⅡX大会 12/19・9名
優勝：いさじ(ベガ)
2位 フェイロン　3位 2番セカンド和田

◇VFR真 北陸最強列伝ー北陸の冬ー 12/15・48名
優勝：ロデオ武将とヒゲ(ZAP/ジャッキー、傾奇者/アキラ、ロデオ/カゲ)
2位 とと丸、ライトニングブラスト、ミストラル

近畿

■セガアリーナ浜大津(滋賀)

◇第10回頭文字D2大会 12/1・12名
優勝：エンペラー(FD3S)
2位 テクニカ

◇第2回MJ大会 12/15・23名
優勝：Ino
2位 NO-NAME

◇第6回GGXX大会 12/22・18名
優勝：T.N
2位 ごっとん@s/w甲西客

■ネオアミューズメントスペースa-cho(京都)

◇第13回GGXX関西ランバト 12/12・56名
優勝：乱レボ(エディ)
2位 カズキ　3位 火丸

◇第14回GGXX関西ランバト 12/26・66名
優勝：小麦(ジョニー)
2位 るか　3位 グー

■大宮ゲームプラザ(京都)

◇闘劇予選ストⅢ3rd大会 12/14・35名
優勝：神と聖人と西のウメ(はやお/ヒューゴー、鷲見/ケン、梅園/春麗)
2位 マジカル持田軍団

◇闘劇予選スパⅡX大会 12/15・8名
優勝：伸びるのはやめて(ばたやん/ガイル、はめけん/リュウ、m・m/ベガ)
2位 特命捜査課Aチーム〜大好き☆白虎隊

■チャレンジャーGAMGAM店(大阪)

◇第20回SCNソウルキャリバーⅡ 12/14・17名
優勝：自動人形(アイヴィー)
2位 腹素子　3位 KYO

◇第17回SCNソウルキャリバーⅡ 3on3 12/14・17名
優勝：セツナの伝説チーム(セツナの伝説/シャンファ、リンコキューブ/ヴォルド、GOF素子/タキ)
2位 桃色伝説チーム

◇ガンダムDX大会 2on2 12/15・16名
優勝：チーム白白(シズマ/ジム、ホサ/ガンダム)
2位 チームシズマ

◇第21回SCNソウルキャリバーⅡ 12/21・19名
優勝：あぷあぷ(ナイトメア)
2位 百日紅D.G　3位 ジャミ男

◇第18回SCNソウルキャリバーⅡ大会3on3 12/21・18名
優勝：求)フラワーケインチーム(第四香薬師/キリク、あぷあぷ/ナイトメア、自動人形/アイヴィー)
2位 アルカディアクーポンでタダゲーチーム

◇第10回SCNソウルキャリバーⅡ Cランク以下限定戦 12/21・10名
優勝：ARUTTENA(ナイトメア)
2位 スレンダーパパ　3位 京橋マキシ

◇ガンダムDX大会 12/22・8名
優勝：ハヤテ(ガンダム)
2位 シモフリマン　3位 サダヤス

◇闘劇予選ソウルキャリバーⅡ大会 12/28・22名
優勝：ヤス(ナイトメア)
2位 あぷあぷ　3位 さるすべ

◇第19回SCNソウルキャリバーⅡ 3on3 12/28・15名
優勝：桃色鉄道チーム(百日紅D.G/ラファエル、ジャミ男/ユンスン、ドンぱんちょ/タリム)
2位 MA2萌え♪チーム

◇ガンダムDX大会 12/29・8名
優勝：シモフリマン(ガンダム)
2位 カーマイン　3位 サダヤス

◇第1回GGR認定GGXX大会 12/29・17名
優勝：Vししゃも(ファウスト)
2位 SLAN　3位 TOMOI

◇第20回SCNソウルキャリバーⅡ 3on3 12/30・26名
優勝：キユ先生ファンクラ部(さるすべ/タリム、こって←ロリ/ヴォルド、せつなくん/シャンファ)
2位 若者と中年のDQNチーム

◇第23回SCNソウルキャリバーⅡ大会 12/31・19名
優勝：Joker (ナイトメア)
2位 セイオウ　3位 Q太郎

◇第24回SCNソウルキャリバーⅡ本戦大会 12/31・43名
優勝：京橋刹那(シャンファ)
2位 OGI　3位 自動人形

◇第25回SCNソウルキャリバーⅡ大会 1/4・19名
優勝：こってりんこ (ヨシミツ)
2位 KYO　3位 第四香薬師

◇第21回SCNソウルキャリバーⅡ 3on3 1/4・18名
優勝：裏切る奴はカス！(こってりんこ/ヨシミツ、京橋刹那/ミツルギ、菊/カサンドラ)
2位 一回戦にもでれないようなヤツはやめてしまえ.

■チャレンジャー関大前店 (大阪)

◇GGXX大会 12/7・13名
優勝：あべりん(ポチョムキン)
2位 かそりん　3位 メンチョロー

◇KOF2002大会 12/28・8名
優勝：今澤(庵、アテナ、チョイ)

■チャレンジャー土居店 (大阪)

◇第3回GGXX大会 12/8・14名
優勝：小野田(ジョニー)
2位 坂本龍平

■プレイシティキャロット和歌山店(和歌山)

◇第4回KOF2002大会 12/7・8名
優勝：絶影(庵、京、リョウ)
2位 T

◇ストⅢ3rd大会 12/8・16名
優勝：WB(春麗)
2位 RED

◇第24回GGXX大会 12/14・8名
優勝：RES(ジョニー)
2位 ヨッシー

◇第8回ソウルキャリバーⅡ大会 12/15・20名
優勝：KYO(ミツルギ)
2位 しょいこ

◇第8回兎-野性の闘牌-大会 12/22・8名
優勝：ISI(ウサギ)
2位 HF

◇第23回C vs S2大会 12/28・12名
優勝：MSY(C・ベガ、ブランカ、本田)
2位 ART

◇第25回GGXX大会 12/29・13名
優勝：万葉(エディ)
2位 RES

■チャレンジャーアババ天神橋店(大阪)

◇第15回ガンダムDX大会 12/1・16名
優勝：東覚由美
2位 ほきゅうかんをたたくな　3位 コーディネーター

◇第5回KOF2002大会 12/7・9名
優勝：ホテ
2位 妖狐鞍馬@真田幸村
3位 GARNET CROW

◇闘劇予選C vs S2大会 12/8・38名
優勝：ナカニシ
2位 CえT　C.SAWADA

◇第12回GGXX大会 12/14・8名
優勝：YOX-J
2位 トムよし　3位 ナカヤマ

◇第2回ギタフリ8大会 12/15・8名
優勝：MT
2位 JAKQ　3位 NNA

◇第1回ポップン9大会 12/29・8名
優勝：LCB
2位 キャラクロー　3位 メア

中国・四国

■ファンタジスタ(岡山)

◇第6回GGXX大会 12/15・23名
優勝：阿修羅(エディ)
2位 御影@魅せ闇　3位 幹部

◇第7回VF4EVO大会 3on3 12/22・33名
優勝：児島駅って結構大きいね(単純/シュン、シエル/ブラッド、さご/リオン)
2位 パチもん撲滅会　3位 ヨド殿ご乱心

◇第2回KOF2002大会 12/23・11名
優勝：TA☆ (キム、テリー、舞)
2位 竜夜　3位 jin

◇第6回C vs S2大会 12/29・8名
優勝：ゲマ(A・庵、ロレント、京)
2位 あろ〜ん　3位 ヘッドロココ

◇おおみそかだよVF4EVO大会 12/31・16名
優勝：ヨドリバ☆ジャッキー(ジャッキー、シュン)
2位 鯖ちぇ夫

■スペースV1廿日市店(広島)

◇KOF2002大会 12/1・16名
優勝：むつ(ビリー、バイス、レオナ)
2位 6　3位 か

◇GGXX大会 12/8・15名
優勝：マジカルALF(ミリア)
2位 ルノア　3位 D

◇ポップン7 バトルdeバトル 12/14・8名
優勝：NYA-O
2位 七原びんこ　3位 加島

■ゲームステージビート(香川)

◇第17回鉄拳4大会 12/22・14名
優勝：横チン(仁)
2位 ヒジテツ　3位 ヒポポ

◇第2回GGXX大会 12/21・14名
優勝：LUG(アクセル)
2位 S.S　3位 ナス

◇第3回ビーマニⅡDX 8th大会12/14・17名
優勝：9
2位 モズ　3位 緋龍

九州・沖縄

■ゲームプラザ白山(熊本)

◇第2回ソウルキャリバーⅡ 3on3大会 12/7・27名
優勝：瀬久原部長の悲劇(BLT-乙葉/アスタロス、SYU/シャンファ、バスター/ミツルギ)

◇GGXX大会3on3 12/14・33名
優勝：一人だけサブキャラひきょうたい(トン/エディ、KEI/ポチョムキン、ジョーカー/ヴェノム)

◇第7回ソウルキャリバーⅡ大会 12/20・23名
優勝：サキマティ(アイヴィー)

◇KOF2002大会 12/21・21名
優勝：ヒロ(レオナ、ヴァネッサ、チョイ)

◇鉄拳祭個人部門 12/28・32名
優勝：オナ・ニーナ(ニーナ)

◇鉄拳4 3on3部門 12/28・33名
優勝：さんぞくファミリー(さんぞく/ロウ、リーグ/スティーブ、そうてんヨシミツ)

◇鉄拳TT個人部門 12/28・24名
優勝：ネコ(Tオーガ&オーガ)

◇スパⅡX大会年収め対戦会 12/30・13名
優勝：TIO (ダルシム)

■MAHODO(福岡)

◇KOF2002大会大会 12/7・18名
優勝：藤本(ヴァネッサ、クリス、庵)
2位 AOI　3位 左利きの犬

◇ソウルキャリバーⅡ大会 12/28・16名
優勝：なんでも(タキ)
2位 かがみ　3位 ADU

◇ガンダムDXランダム大会 12/15・16名
優勝：コルク&ゾックキング(ランダム)
2位 000ハヤト&カツオ
3位 ゴッドフルモチノカミ&ズシオ

◇関西山王会虎龍来店！VF4EVO大会 12/21・26名
優勝：虎龍(ラウ)
2位 花ラウ　3位 華唄じじい・イタマエ

◇GGXX大会 3on3 12/14・31名
優勝：腹黒(腹黒黒猫/ジョニー、腹黒KZO/梅喧、腹黒ドラ/ジョニー)
2位 ピロシキ先生におまかせよん
3位 オチスト先生1人で十分だ！

■コスモパーク アカトンボ西新店(福岡)

◇鉄拳4大会 12/22・22名
優勝：有木陽一(クリス)
2位 重富英輪　3位 池田一

■スーパーアカトンボ香椎店(福岡)

◇第2回GGXX大会 12/22・8名
優勝：ハットリ(ジョニー)
2位 剣聖　3位 メイミラージュメイル

■トンボ大橋駅前店(福岡)

◇GGXX大会 12/22・32名
優勝：へべ(ポチョムキン)
2位 NAPPA　3位 VRS

■アカトンボ産大前店(福岡)

◇GGXX大会 12/13・12名
優勝：松下信太朗(ファウスト)
2位 高山翼　3位 谷口智則

■プラボ浦上店(長崎)

◇闘劇GGXXエリア予選大会 12/8・39名
優勝：てきとー(ディズィー、ミリア、ブリジット)
2位 牛丼(SS)　3位 ダイヤモンドダスト

◇KOF2002大会 12/29・21名
優勝：フェリシタン庵子(庵、紅丸、ヴァネッサ)
2位 KEN　3位 K O

◇オラタン5.66大会 12/31・23名
優勝：哀戦死(フェイ)
2位 オッスサハラ　3位 ICBM

■セガワールド大村(長崎)

◇KOF2002大会 12/15・20名
優勝：UKK(うけけ)さん(アテナ、庵、クリス)
2位 乙女魂さん　3位 ブーさん

■プリッズ宮崎店(宮崎)

◇第2回ソウルキャリバーⅡ大会 12/21・12名
優勝：NOTHUNG(ナイトメア)
2位 MIT　3位 M-DOG♪

ゲームセンター イベントリスト
GAME CENTER IVENT LIST

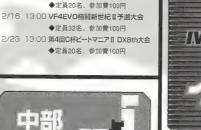
北海道

★アミュージアム麻生
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生1F ☎011-736-6166

2/2 15:00 ギタフリ8大会
2/9 15.00 ドラム7大会
19:00 ソウルキャリバーⅡ大会
2/11 18:00 VF4EVO大会
2/15 16.00 GGXX大会
2/16 15:00 ポップン9大会
2/22 16:00 KOF2002大会
2/23 16:00 太鼓の達人イベント
◆参加無料
毎土曜 19:00 VO4大会
※すべて参加費100円、詳細は店頭にて

山形県

★College Square
山形市小白川町1-1-7 ☎023-624-3344

2/2 13:00 第1回C杯ポップン9大会
◆定員20名、参加費100円
2/16 13:00 VF4EVO格闘新世紀Ⅱ予選大会
◆定員32名、参加費100円
2/23 13:00 第4回C杯ビートマニアⅡ DX8th大会
◆定員20名、参加費100円

★タウンスポット高槻店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530

2/4 20:00 VF4EVO格闘新世紀Ⅱ予選大会
2/11 20:00 ガンダムDX大会
2/18 20:00 VF4EVO大会 3on3
2/25 20:00 KOF2002大会

兵庫県

★三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町75-4-5高架下404-407 ☎078-271-0335
http://www.aa.alpha-net.ne.jp

2/2 15:00 闘劇予選GGXX
◆参加費100円、受付14:30まで、エリア大会18:00~
2/9 18:00 KOF2002大会
2/15 18:00 ガンダムDX大会
2/16 18:00 頭文字D大会
2/22 18:00 VF4EVO大会
2/23 18:00 GGXXランバト
※受付は17:30まで参加無料詳細は店内掲示板かHPで

★チャレンジャー三ノ宮店
神戸市中央区三ノ宮町1-3-21 Kビル1F ☎078-393-0388

2/8 14:00 ぷよぷよ通大会
2/15 18:00 ソウルキャリバーⅡ大会

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町72-4-14 ☎0742-35-3208

2/1 22:00 VF4EVO大会
2/2 20:00 頭文字D2大会
2/8 20:00 GGXX大会
2/11 18:00 VF4EVO大会
2/16 18:00 KOF2002大会
2/23 16:00 ポップン9大会

和歌山県

★K-CAT紀ノ川店
和歌山市湊1771-5 ☎073-480-5111

2/11 18:00 第2回頭文字D2大会
◆公道タイムバトル
2/14 10:00 バレンタインデー特別イベント
◆チョコのつかみ取り
2月上旬 未定 VF4EVO格闘新世紀Ⅱ大会
2月下旬 未定 DOC GⅠ大会
◆GⅠモードにて上位勝ち抜け戦
※大会に関する詳細は店舗まで

★プレイシティキャロット和歌山店
和歌山市湊1771-5 ☎073-480-5111

2/1 17:00 第6回KOF2002大会
2/2 17:00 第13回ソウルキャリバーⅡ大会
2/8 17:00 第28回GGXX大会
2/9 17:00 ストⅢ3rd大会
2/15 17:00 第3回バーチャストライカー2002大会
2/16 17:00 第14回ソウルキャリバーⅡ大会
2/22 17:00 第25回CAPCOM VS. SNK2大会
2/23 17:00 第10回兎・野生の闘牌-大会 ◆定員8名
※すべて受付は16:00~、参加無料

★ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

2/8 19:00 GGXX大会
2/22 19:00 GGXX大会 3on3
2/22 20.00 VO4大会

新潟県

★プラボ新潟店
新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F ☎025-245-9631
http://www.namco.jp/home/ar/location/loc-list/pb-9-niigata/index.html

2/1 20:00 第20回ストⅢ3rd大会 3on3
2/8 20:00 第6回ソウルキャリバーⅡ大会 ◆女性無料
2/9 20:00 第19回CAPCOM VS. SNK2大会
2/10 20:00 第8回GGXX大会 2on2 ◆女性無料
2/15 20:00 第9回ストZERO3大会 ◆参加無料
2/22 20:00 第7回VF4EVO大会 2on2 ◆参加無料
※すべて受付は19:00~、記載の無いものはすべて参加費100円

★タカラ島古町店
新潟市古町通8番町1493 ☎025-222-5375

未定 17:00 ビートマニアⅡ DX8thランバト
※詳細はhttp://www.geocities.co.jp/playtown-knight/4910参照

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737

2/2 14:00 CAPCOM VS. SNK2大会
2/8 20:00 GGXX闘劇前夜祭大会
2/9 14:00 闘劇予選GGXX大会
2/16 14:00 ポップン9大会
2/22 14:00 GGXXレディース大会
2/23 14:00 GGXX大会

★ゲームメイト
新潟市花園1-1-1 ☎025-248-6088

毎水曜 19:00 KOF2002大会
2/7 19:00 GGXX大会
2/21 19:00 GGXX大会
※すべて受付18:00~、参加費100円

富山県

★ゲームインさんしょう新庄店
富山市荒川3-16 ☎076-422-1115
http://www.game-in-sanshou.jp/

2/1 19:30 鉄拳4血塗格闘試合外伝3on3
◆勝ち抜きトーナメント、三本先取、60秒
2/15 19:30 VF4EVO格闘新世紀Ⅱ店舗予選
◆ステージランダム、トーナメント、三本先取、45秒
2/22 19:30 VF4EVO VFR真・北陸最強列伝
◆3on3、トーナメント、三本先取、45秒

長野県

★アミューズメントパークNASA
長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434

2/9 13:00 闘劇予選CAPCOM VS. SNK2大会
2/23 13.00 ポップン9大会

愛知県

★セガワールド一宮
一宮市音羽3-11-30 ☎0586-23-5125

2/16 15:00 第3回KOF2002大会 ◆トーナメント戦

栃木県

★PLABO宇都宮店
宇都宮市簗瀬町1606-1 ☎028-638-5011

2/9 17:00 あ!あずまんがパズルポブル大会
◆対戦モード使用です
2/16 17:00 頭文字D・地元走りを極めろ!大会
◆いろは坂下り限定、カードの使用OK
2/22 17:00 パカパカパッションPB宇的%A大会
◆指定%に近い方が勝利!
2/23 17:00 テクニクビート大会
◆1曲限定、ワンダーモモです

群馬県

★セイタイトー新前橋
前橋市小相木町558 ☎027-255-5830

2/22 16:00 KOF2002大会

★アミュージアム前橋
前橋市国領町2-200-6 ☎027-237-4234

2/8 19:00 今月はコレダ!KOF2002大会
2/22 19:00 今月もコレだ!GGXX大会

★プラボ前橋店
前橋市天川大島町3-3-6 ☎027-223-7773

2/9 16:30 バカ王選手権2003 2月
◆バカ2におけるランダム曲、パートバトル
2/16 17:00 VF4EVO格闘新世紀Ⅱ予選大会inまえぶら
◆格闘新世紀Ⅱオフィシャルルール
2/23 16:30 KOF2002大会 ◆トーナメント戦

千葉県

★ゲームセンターB-1
柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1 ☎0471-44-5597

2/1 13:00 闘劇予選ストⅢ3rd大会
2/9 17:00 ガンダムDX大会
2/23 17:00 ガンダムDX陸ガン大会
毎金曜 19:00 GGXXランバト
毎土曜 14:00 ソウルキャリバーⅡランバト
21:00 ストⅢ3rdランバト
毎日曜 15:00 ガンダムDXランバト

埼玉県

★HAP'1 GAME CITTA UNO
さいたま市田島8-2-12 ☎048-844-8868

2/8 14:00 WCCFトーナメント大会
◆参加費カード代、定員32名、予選U-5、決勝制限無し

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1 ☎0492-84-1234

2/2 10:00 対戦格闘ゲームフリープレイ
◆GGXX、KOF2002、など、20時まで
2/9 12:00 音楽ゲームフリープレイ
◆ポップン8、DDR EX、など、18時まで
※ガンダムDX、ポップン、DDR大会定期開催中

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp

2/2 15.00 第3回頭文字D2大会2on2
◆二人1組の2on2、コースは4峠から ランダムで決定
2/9 15:00 MARVEL VS. CAPCOM2ランバト5th第5回
◆5週かけてチャンピオンを決定
2/16 15:00 闘劇予選KOF2002大会
◆闘劇ルールーに準じます
2/23 15:00 VF4EVO格闘新世紀Ⅱ予選大会
◆格闘新世紀Ⅱルールに準じます

★原宿ゲームダブルエックス
渋谷区神宮前1-17-1 ル・ボンテビル2F ☎03-3405-4379

2/23 13:00 全国制覇!ポップン9大会
◆インターネットランキングを元にした大会です
※詳しくは店頭まで

神奈川県

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ1F ☎0467-87-8802
http://www.gamefantasia.jp/index.html

2/2 18:00 真サムライスピリッツ大会
2/9 18:00 GGXX大会
◆定員32名
2/16 18:00 ストZERO2大会
2/23 18:30 VF4EVO大会
※すべて参加無料、受付は1時間前より

★パワースティック
鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1 ☎0467-43-3034
http://www.powerstick.net

2/1 15:00 GGXXランバト 2003 (3R)
2/8 15:00 GGXXランバト 2003 (4R)
2/15 15:00 GGXXランバト 2003 (5R)
※終了後フリープレイ有り

★コンピューターランド小田急相模原店
座間市相模ヶ丘1-24-14 村田ビル1F ☎042-746-6876

2/15 13:30 第5回ストZERO3大会相模原バレンタイン杯
◆受付12:50まで、参加300円
終了後フリープレーあり

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

2/2 15:00 闘劇予選CAPCOM VS. SNK2大会
◆闘劇ルール
2/9 19:00 闘劇予選VF4EVO大会
◆予選終了後にエリア決勝大会
2/16 15:00 第4回KOF2002大会
2/22 20:00 第10回VF4EVO大会
◆VFRポイントランキング、シングル戦
2/23 15:00 第8回GGXX大会
※詳細はHPにて

広島県

★スペースV1廿日市
廿日市市本町4-23 ☎0829-34-3311
http://www.koue.co.jp/V1/

2/9 17:00 KOF2002大会
◆トーナメント方式
2/11 14:00 ポップン9大会バトルdeバトル
◆トーナメント方式
2/16 18:00 GGXX大会 ◆リーグ戦方式
2/23 18:00 月華の剣士大会 ◆リーグ戦方式

★プリッズ松永ベイボウル店
福山市柳津町1-4-10 ☎0849-33-6201

2/8 20:00 ビートマニアFINAL大会
2/9 20:00 GGXX大会
2/10 20:00 KOF2002大会
2/11 20:00 CAPCOM VS. SNK2大会
※参加費はすべて無料

香川県

★ゲームステージビート
高松市花ノ宮町3-2-2 ☎087-868-6007

2/8 18:00 第5回ビートマニアⅡDX 8th大会
◆課題曲(2曲)をランダム選択平均%で勝負
2/15 18:00 第4回GGXX大会
◆使用キャラ固定のトーナメント
2/16 18:00 第1回ポップン9大会
◆バトルモードにて対戦、トーナメント戦
2/23 19:00 第19回鉄拳4大会
◆使用キャラ固定の勝ち抜きトーナメント
※全て参加無料

福岡県

★MAHODO(マホードー)
北九州市八幡西区折尾1-12-14 ☎093-695-0632

2/8 19:00 頭文字D2大会
2/9 18:00 ガンダムDX大会
2/15 19:00 GGXX大会 ◆ランバト開始!
2/22 19:00 VF4EVO格闘新世紀Ⅱ予選大会
3/1 19:00 KOF2002大会
※すべて参加費100円、時間厳守

熊本県

★ゲームプラザ白山
熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711
http://www.redbit.ne.jp/plaza

2/1 20:00 第19回鉄拳4大会
2/8 20:00 第8回ソウルキャリバーⅡ大会
2/15 20:00 第6回GGXX大会
◆予選リーグ、決勝はトーナメント形式

★コスモパーク アカトンボ西新店
福岡市早良区西新4-7-7 ☎092-844-6553

2/23 16:00 第2回ソウルキャリバーⅡ大会
◆キャラ固定、参加費100円

★スーパーアカトンボ香椎駅前店
福岡東区香椎駅前1-10-10 ☎092-682-0555

2/22 19:00 第2回VF4EVO大会
◆キャラ固定、参加費100円

★アカトンボ産大前店
福岡市東区松香台2-2-2 ☎092-662-8705

2/7 17:00 VF4EVO大会
◆トーナメント制、三本先取、参加費100円

★トンボ大橋駅前店
福岡市南区大橋1-9-1 ☎092-553-1081

2/23 17:00 KOF2002大会
◆参加費100円、キャラ固定
トーナメント制

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223

2/2 15:00 マリオブラザーズ大会
◆参加無料、面クリ不可
クリアーした方が負け
2/9 15:00 GGXXランバト大会
◆参加費100円
定員16名先着順、受付14:00〜
2/16 15:00 第5回KOF2002大会
◆参加費100円、敗者復活有り
キャラ変更自由
2/23 15:00 GGXXランバト大会
◆参加費100円
定員16名先着順、受付14:00〜

宮崎県

★プリッズ宮崎店
宮崎市学園木花台南3-31 学園温泉ケアハウスジェスパ1F ☎0985-58-1924

2/22 19:00 第3回ソウルキャリバーⅡ大会
◆参加費100円、受付2月20日まで

イベント準備会に情報を掲載してみませんか?

●大会名 ●主催者 ●参加資格
●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。
★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。

郵送
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部 イベント準備会 係
FAX
03-5433-7212
MAIL
location@arcadiamagazine.com

滋賀県

★ビクトリヤ
大津市栄町6-29 ☎075-251-2323

毎水曜 18:00 VF4EVO大会
2/8 19:00 ポップン9大会
2/9 14:00 VF4EVO格闘新世紀Ⅱ予選大会
2/22 19:00 ポップン9大会

★セガアリーナ浜大津
大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 ☎077-523-7015

2/9 15:00 第12回頭文字D大会
◆ブースト有り、トーナメント、カード必須
2/9 15:00 第13回CAPCOM VS. SNK2大会
◆レシオマッチ、トーナメント
2/15 15:00 VF4EVO格闘新世紀Ⅱ予選大会
◆参加費100円
2/16 16:00 第3回麻雀MJ大会 ◆カード必須
2/23 15:00 第8回GGXX大会
※大会に関する詳細は店舗まで

京都府

★下鴨ヒーロータウン
左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

2/1 15:00 闘劇予選スパⅡX大会
2/8 15:00 ソウルキャリバーⅡ大会
2/15 20:00 VF4EVO大会格闘新世紀Ⅱ予選大会
2/22 15:00 KOF2002大会

★ゲームスペースプラニー
宇治市広野町西裏100 ☎077-43-9030

2/8 20:00 VF4EVO格闘新世紀Ⅱ予選大会
2/22 20:00 バーチャストライカー2002大会

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区寺町通四条上る東大文字302-303 A-Breakビル2F ☎075-251-2323
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?I=zap4acho&P=0

2/2 13:00 闘劇予選VF4EVO大会
◆終了後にエリア決勝大会、参加費100円
2/2 ------ 第11回VF4EVO a-choランバト 3on3
◆闘劇大会終了後開催、参加費100円
2/6 19:00 第17回GGXX関西ランバト
2/11 13:00 「京都最速伝説」頭文字D大会
2/16 13:00 第12回VF4EVO a-choランバト 3on3
◆参加費100円
2/16 15:00 VF4EVO格闘新世紀Ⅱ予選大会
◆参加費100円
2/20 19:00 第18回GGXX関西ランバト
2/22 15:00 ガンダムDX大会 2on2
2/23 15:00 第28回ZERO3関西ランバト
※イベントHP http://www.mfr.jp/acho/

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12 ☎075-316-2675

2/1 20:00 頭文字D2大会
◆いろは坂、晴れ、下り、夜
2/8 19:00 VF4EVO格闘新世紀Ⅱ予選大会
2/15 17:00 GGXXランバト
2/22 17:00 GGXXランバト

★スーパーヒーロー山科
山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F ☎075-502-5765

2/3 21:00 VF4EVO大会
2/17 21:00 VF4EVO大会

★スターダスト
中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-251-5603

2/10 17:00 VF4EVO大会
2/24 17:00 VF4EVO大会

大阪府

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger-am.com/

2/2 17:00 SCNソウルキャリバーⅡ大会
◆シングル戦決勝戦はSCNサイトで動画公開!
2/2 10:00 GGXXフリーイベント
◆参加費600円で対戦台3組が7時間フリープレイ
2/9 17:00 闘劇予選ストⅢ3rd大会
2/9 10:00 GGXXフリーイベント
◆参加費600円で対戦台3組が7時間フリープレイ
2/14 15:00 KOF2002大会
◆優勝者にポスター進呈
2/16 15:00 GGR公認GGXX大会
◆決勝戦はHPで動画公開!遠征求む!
2/21 15:00 KOF2002大会
◆優勝者にポスター進呈
2/23 15:00 GGR公認GGXX大会
◆決勝戦はHPで動画公開!遠征求む!
2/28 15:00 KOF2002大会
◆優勝者にポスター進呈
毎土曜 19:00 SCNソウルキャリバーⅡ大会
◆2/1は中止、決勝戦はSCNサイトで動画公開!
毎金曜 17:00 ソウルキャリバーⅡフリーイベント
◆600円で対戦台3組が7時間フリープレイ、23:00まで
毎日曜 10:00 ガンダムDXフリーイベント
◆600円で対戦台3組が7時間フリープレイ、23:00まで
※第1、3土曜日個人戦終了後 ソウルキャリバーⅡ 3on3大会
※第2、4土曜日個人戦終了後 ソウルキャリバーⅡCランク以下限定戦大会

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger-am.com/

2/1 18:00 VF4EVO格闘新世紀Ⅱ予選大会
2/2 16:00 WCCF大会
2/8 18:00 頭文字D大会
2/9 未定 VO4大会by毒ガス&WCCF大会
2/15 18:00 GGXX大会
2/16 16:00 WCCF大会
2/22 18:00 KOF2002大会
2/23 16:00 WCCF大会
※大会に関する詳細は店舗まで

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476

2/9 17:00 第4回GGXX大会 ◆トーナメント戦
2/23 18:00 VF4EVO大会 ◆トーナメント戦

★チャレンジャー追手門店
茨木市西安威1-5-21 ☎0726-43-4444
http://www.challenger-am.com/

2月中 9:00 追手門FREEイベント
◆チケット制、土、日、祝日に開催、18:00まで
※詳細はHP参照、店頭問い合わせも可

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

2/1 16:30 第14回GGXX大会 ◆トーナメント戦
2/2 16:30 第1回DDR EX大会
2/9 16:30 第17回ガンダムDX大会 2on2
2/15 16:30 第8回KOF2002大会
2/16 16:30 第3回ドラム7大会
※すべて当日16:00まで受付、参加無料
2/23 ------ 第1回MJフリーイベント&大会
◆午前の部10:00〜16:00
参加費1000円、定員12名
◆午後の部17:00〜23:00
参加費1200円、定員12名
※2月20日〜22日までカウンターで受付、ルールは当日発表
※MJカードは必ず使用

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

2/23 14:00 VF4EVO格闘新世紀Ⅱ予選大会

★SANJO遊楽園
大阪市北区天神橋6-4-13 ☎06-6354-9688

2/4 19:00 VF4EVO格闘新世紀Ⅱ予選
2/18 19:00 VF4EVO大会
2/25 20:00 第3回頭文字D2大会遊楽園杯最速王決定戦

★アミューズメントパークエルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161

毎土曜 25:00 VF4EVO大会
2/15 19:00 VF4EVO格闘新世紀Ⅱ予選大会

★アミューズメントギガ
枚方市西禁野2-1 ☎072-849-4161

2/1 19:00 闘劇予選ソウルキャリバーⅡ大会
2/15 19:00 VF4EVO格闘新世紀Ⅱ予選大会

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

Roughnecks/
DragonLEE（作文） G=ヒコロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティック トゥルーパーズ

■プロフィール■
今年は本業でプライズ運営の仕事に関わる予定。パチスロ雑誌みたいに設定とか確率とかガンガン公開&イベントやりたい気分です。……で、確率ゼロってマジにあるの？
dragon@blue.interq.or.jp

止まると死ぬのじゃ〜！ byカンペーちゃん

世間に届いてるんだろうか。

やってること無茶苦茶！ つんく♂最高!! ということで迎えた新年ですが、案の定ミキティバッシングが巻き起こっています。ネットでの国民投票なんて大ブロシキ広げたものの、まるで世間には届いていない六期メンバー加入。そこに投下された藤本爆弾は低年齢層向けにシフトされた楽曲や事務所の姿勢に白けていたファン（俺だ）にも波紋を起こした。賛否なんてどうでもいいのだ。ターゲットを強引に振り向かせる起爆剤になればいいんだから。スポーツ紙の芸能欄やワイドショーで取り上げられる「バッシング」ですら援護射撃のうちに入るんだから。広告換算にしたら経済効果は幾ら？ なーんて今さら■かなくたって仕組みは理解できるでしょ。

ふと思った。スクウェアとエニックスの合併は？ ナムコが「スターフォックス」を作り、セガが「F-ZERO」作るってことは世間に届いてるんだろうか。

ここまで書いて、モーニング娘。もアーケードゲームも世間になんか届いてねえよ、という感想を抱いたあなた。正しい。百点満点です。でもさ、そういう層を対象にしてゲームも芸能も産業として生きてこれたんですよ。今後もその層が落とすおゼゼを当てにしなけりゃ存続できない。不景気だ、携帯電話やギャンブルに金を使い過ぎるからだ――何て分析は素人にだってできる。メーカー側は、株式上場もして世間的に認められている、利益構造を生み出すプロだ（と思いたい）。百戦錬磨の「ヤッ■」は、もともと音楽やゲームに100万人以上の収益対象なんて無かったんだよ。ありゃタイアップや広告効果によるバブル景気だったんだよ……なんて口が裂けても言わない。だからコピーコントロールCDや新しいハードや大型筐体を出し続ける。アイデア先行、矛盾は後で修正。そしてミキティはソロ活動と並行で娘。さんの曲や振り付けを5月までにマスターしなけりゃならない。

そういえば昔寛平ちゃんが言ってたね。「止まると死ぬのじゃ〜」って。

……話がそれた。「ゲーセンのゲームこそ最高最強！」なんて思ってる俺みたいなオールドタイプは、もう考え方を改めなきゃならない季節に差し掛かっている。家で「ドラムマニア」は遊べるけど、ゲーセンで「鉄騎」は遊べない。「WCCF」みたいな特殊なインターフェイスや楽しみ方のタイトルも時間の問題だろう（画面を見る限り、ハード性能は最新の家庭用ハードより少し弱いみたいだし）。ゲーセンでの最新ハードなんてハッタリは、もう世間には届かない。それでいて、男子禁制プリクラ店や高額プライズ景品の方が世間にはビンビン届いてる&店も客単価高くてホクホクってんだから、何つーか……やってらんねえよ！ と叫びたくなる。ひょっとしたら俺より開発の方やオペレータの皆さまの方がその思いは強いのかもしれない。

もっと言おうか。アーケードゲームに会社の存続をかけてるメーカーって、どれぐらいある？ どんなに言葉を重ねても、アーケードのみのタイトルじゃ無理だろう。

以上は業界に片足突っ込んだバージョンの発言。以下はゲーム好きとしての発言です。

もうハードパワーの追いかけっこ構造は満腹を通り越してゲロ吐きそうなので結構です。ぶっちゃければ、俺の好きなメーカーが俺好みのタイトルを出してくれますように。んでそのタイトルが、ちゃんとメーカーとオペレーター双方に利益が出る仕組みでありますように。俺が好きなメーカーが行き詰まりませんように。

中学生の初詣？

それはさておき、ニンテンドーゲームキューブやXbox互換の基板は出るのに、何でゲームボーイアドバンス互換の基板は出ないの？ 現在の2D最強ハードだと思うんですけど。今なら、見ただけでヘドが出そうな取り込み一枚絵デモやスプライトだろうと許しますから！ JAMMAの連中シカトしてハードの値段を抑えて、クオリティチェック無しでゲームどんどん出してくれるなら、京都に足を向けて寝られませんって。

原稿料全額注ぎ込めるようなタイトルが出ますように。後、今年も当コラムを何とぞ――罵声でも構いません。

Q：このぶヨはなんと答えたのか？
イ：「このゲームだけですから…。」
ロ：「ボク ドライゴーーーン。」
ハ：「今年もよろしく。」

編集者談！ 上述されているように、ハードやソフトを含めたテクノロジー云々を論じるのは差し控える。ただ「アーケードゲームを選択する」行為は、必ずしも家庭用との比較やソフト・ハードだけじゃない、と思えるようになるだろう。この何年かでゲーセンの意味すら変わってくるだろうけど。要は、コーヒーに例えれば、自動販売機か自宅で煎れるインスタントか、スターバックスかってところかな。

ゲーセン待望の新作アクション 四人同時プレイで盛り上がれ！

今、アーケードゲームのプレイヤーが最も新作に飢えているジャンル、横スクロールアクションゲーム。君は覚えているだろうか？ 快作『三国戦紀』シリーズで、ジャパン横スクロールアクションゲーム界を席巻したゲームメーカー、IGSの名前を！

2月中旬、豪傑IGSから千年に一度級の巨弾アクションゲームが放たれる……。戦うために生まれたその名は『闘幻狂』！

『闘幻狂』は、『三国戦紀』シリーズにあったアイテムサークルや防御を撤廃。よりシンプルに、よりそう快感を増したオリジナルアクションゲームへと進化を遂げたのだ！

闘幻狂	
■メーカー	IGS／AMI
■ジャンル	アクション
■操作方法	8方向レバー＋4ボタン
■発売日	2月中旬予定
■使用基板	オリジナル基板

Text：福田サクテル

スクープ！ 主役の朱星寒、突撃インタビュー！

1月某日、世界的に有名なアクションスター・朱星寒氏が緊急来日した。多忙なスケジュールの中、アルカディアのためにインタビューを快諾してくれたぞ！

誓い一・連続技を愛すること

『闘幻狂』は、Aボタン連打の基本5段攻撃とコマンド式の必殺技を組み合わせ、連続技を決めることが重要です。連続技をつなぐ快感に、あなたも身をゆだねてください！

手先が器用ではない人には、オートコンボがあります。ゲームスタート時にオートコンボを選べば、Aボタンを連打するだけで、自動的に華麗な連続技が決まりますよ。

連続ヒット数を増やし、連続技への愛を誓いましょう！

基本5段攻撃の任意のポイントから、必殺技やBボタンによる超必殺技へ。最高のスマッシュ感を体感しましょう！

誓い二・ルート分岐で物語を何度も

各ステージの冒頭では、進行ルートを選択できます。ルートによって出現する敵やボス、難度、ストーリーが異なるので、プレイのたびに新鮮な物語が楽しめるでしょう。

さらに、各ステージの途中にも隠し分岐が存在します。全ステージ踏破まで、闘い続けることを約束してください。

セカンドプレイのために、秘伝書の出現場所を覚えておくといいですよ。

誓い三・四人の朋友を探すこと

オペレーターの皆さま、この『闘幻狂』は1枚の基板で四人同時プレイが可能です。インカム的にも魅力を有したタイトルといえませんか？

そして、プレイヤーの皆さん、義兄弟の契りを交わせるほどの親友が居ますか？ この『闘幻狂』の協力プレイで感覚を共有した四人は、あっという間にソウルメイトになれると評判です。ぜひ、姉妹となりたい淑女を誘って協力プレイを遊んでください！

ザコ敵の数が多い『闘幻狂』では、プレイヤーが多い方が断然有利です！ クラスメイトを誘って遊びましょう！

闘幻狂辞典 闘幻狂用語を解説しよう。「吹っ飛び状態」……敵が横方向に吹っ飛んでいき、画面端で跳ね返ってくる状態のこと。ここに追撃して連続技をつなぐのが基本だ。基本5段攻撃の最後のほか、走り攻撃や超必殺技の一部など、発生技はさまざま。「秘伝書を捨てる」……スタートボタンで捨てたい秘伝書を選択し、CD同時押しで捨てられる。だが、使う局面は少ないだろう。

状態表示の見方

①使用キャラクター＆残り人数　②体力ゲージ
③得点　④気力ゲージ　⑤レベル
⑥秘伝書＆超必殺技コマンド　⑦コンボのヒット数

4の気力ケーシは超必殺技を使うために必要。敵を攻撃したり、ダメーシを受けることで増加する。6は、所持している秘伝書（超必殺技）の種類とコマンドが交互に表示される。スタートボタンを押すと、技名と気力ゲージ消費量が下に表示されるぞ

闘幻狂の世界へようこそ!!

Aボタンは通常攻撃のほか、全キャラ共通で➡+Aと➡➡+Aの二種類の必殺技がある。Bボタンの超必殺技は後ほど詳しく紹介しよう。

ABボタン同時押しで、一定の体力を消費し、周りの敵を吹き飛ばす潜在能力レベル1が可能。発動した瞬間は無敵なので、緊急回避に使おう。潜在能力レベル2は体力消費量が多いものの、使用後一定時間残像が付き、通常攻撃が多段ヒットする状態になる。

Dボタンは短距離のダッシュ。移動直後は無敵なので、囲まれたときなどに重宝するだろう。レバーを素早く二回入れると、走りになる。走り中にAボタンで走り攻撃だ。

大儀の旗の下に集う、武功高き闘幻六拳衆!!

マスター羽化仙法 熊千千

羽化仙法を習得し、十代の少女の姿に若返った熊千千（ゆうせんせん）。稲妻のように素早い身のこなしと、暗器を投げることに長けている。さらわれた弟子の方羽（ほうう）と神剣の奪還のために戦う。移動速度はナンバーワンのスピードファイター。自信に満ちた歩き姿を一度見てほしい。

五つの円盤を同時に投げる超必殺技絶血異花。広範囲をカバーするぞ。

張三豊秘伝の弟子 呉品

[illegible]呉品（ごうひん）。一見は不徳な人物のようだが、その武術の腕は確かなものがある。移動速度、連続技、超必殺技ともに性能が高い。高齢のためDボタンでのダッシュが[illegible]せず、代わりに[illegible]を出すことができる。

接近してDボタンでつかみ攻撃。残念ながら、つかみ中は無敵ではない。

穎州一の熱血漢 朱星寒

武道の大家である朱焔祭の息子、朱星寒（しゅせいかん）は、門派を滅ぼされた恨みを抱き、悪の集団に立ち向かう。

移動速度、攻撃力ともに平均的で、操作しやすい拳士である。超必殺技は連続技に秀でたものが多く、Aボタン連打からキャンセルして当てると強大な戦力となる。

連続技のバリエーションが豊富な朱星寒。コンボマニアにお勧めだ。

剛腕ロシア人 葛天雷

葛天雷（かてんらい）は、モスクワの公爵イワン二世から中原に派遣されたスパイである。本名はオレグという。同胞のスパイである米沙（ミシャ）を探している。移動速度が遅い代わりに、驚天動地の攻撃力を誇る。[illegible]力で敵を一蹴できるので、初心者にもおすすめのキャラクターだ。

Bボタンの八方震吼で親父が吼える。ザコ敵を一掃できる高性能な技だ！

火砲使い 黄荷

黄荷（こうか）は、[illegible]の教主、大欲知来（敵ボス）の私生児。大欲知来に[illegible]迫害を受けて[illegible]。武器の扱いに[illegible]兵器と化す。習得できる超必殺技の種類が全キャラの中で[illegible]

斧を打ち下ろした後、火炎を巻き起こす超必殺技、鳳凰双斧。さまざまな武器を使った多彩な超必殺技がウリだ。

義兄を慕う 上官瑾

神剣「虹夏」を有する上官家に生まれた女剣士、上官瑾（じょうかんきん）。上官家は神剣を狙う悪人によって滅ぼされてしまったため今は義兄の朱星寒だけを心のよりどころにしている。

剣を振り下ろして衝撃波を放つ➡+Aの必殺技が、リーチが長い上に攻撃範囲も広くて使いやすい。

➡+Aを決めると相手は吹っ飛び状態に。再び➡+Aを決められるぞ。

闘幻狂用語集 【虹夏剣】[illegible]

超必殺技と協力技

気力ゲージを消費して繰り出せる強力な技が、Bボタンの超必殺技だ。最初は1～2種類しか使えないが、秘伝書を入手すれば新たな超必殺技を習得できる。Bボタンと組み合わせるレバー入力によって、使い分けることが可能だ。

気力ゲージは戦うことでテンポよくたまっていくので、ザコ敵が多い場面などは、惜しまずに超必殺技を使おう。

飛び道具、連続攻撃、パワーアップなど種類は多様。ゲージを2本消費する強力な技も！

足元のカード型アイテムが秘伝書。キャラによっては使えない（拾えない）ものある。

協力プレイの華 合体攻撃！

二人以上のプレイヤーで遊べば、合体協力技を使うことができるぞ！　やり方は、プレイヤー同士が近付き、同時にBボタンを押せばいいだけ。特定の技の組み合わせでのみ発動する協力技もあるので、探し出そう！

プレイヤー…キャラ同士が近接し、同時にBボタンを押せ！　瞬間、画面が暗転し……、

戦士が空へと飛び上がり、地上へ気弾爆撃をお見舞いする！　一定の条件がそろわないと発動しない協力技もあるので、いろいろ試してみよう。

対魔王（ボス）最終絶技伝授！ 対掌と闘掌

対掌とは？

魔王が超必殺技を繰り出そうと赤く光ったとき、接近してBCボタン同時押しだ！　魔王の技を封じ、対掌シーン（力比べ）に移行するぞ。しかも、対掌中にほかのプレイヤーが近付いてBCを押すことで、対掌に参戦できるのだ！

闘掌とは？

魔王の通常攻撃にAボタンの通常攻撃を合わせると、画面が暗転し闘掌モードに入る。次々に表示される矢印の方向へ、レバーを入力していこう。

魔王が赤く染まるとき、Ⓑ+Ⓒ!!

魔王と横軸を合わせ、非常に近いポジションでBCを押さないと対掌は成功しない　右の写真ぐらい大胆に近付くのが理想的だ

Ⓐ連打で競り勝て!!

対掌シーンではAボタンを連打！　Bボタンを押せば、気力ゲージを消費して楽になるぞ！　競り勝って魔王に大ダメージを与えろ！

矢印の方向にタイミングよくレバーを入力せよ！

接近して殴ろうとすると、たまに発生する闘掌モード。矢印の指示に従ってレバー入力！　最後まで成功させれば、魔王を吹っ飛ばして一気に体力を奪える！

[illegible]プレイヤーキャラと因縁のある魔王も存在し、[illegible]

インプレッション狂

学生時代、四人同時プレイのアクションゲームで多くの朋友と出会い、今でも交流が続いています。闘幻狂の星に祈りましょう。『闘幻狂』が1枚でも多く出回り、信星の出会いがあることを。

もちろん、スムーズな操作性、連続技のその快感、やるたびに上達する感覚など、アクションの魅力はバッチリですよ！

次号から攻略開始だ！　協力技のコマンドも分かり次第公開するぞ。

闘幻狂辞典 対掌は、武侠映画の達人たちが手と手を合わせ力比べする熱いシーンを再現したもの。画面下部にある魔王のステータス[illegible]分かりやすいはず。常にチェックしておこう。闘掌は、武術家同士の組み手のシーンをイメージしてもらえると分かりやすい。[illegible]

全国の飼い主さん同士でコミュニケーションができる！

あのオシャレでかわいい『ドッグステーション』がインターネットでもっと楽しくなった！　犬を育てつつほかの飼い主と交流できる、ほんわか楽しい「イヌターネット」の魅力を紹介しよう。

ドッグステーション・デラックス ～イヌターネットはじめました！

■メーカー	コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル	ペット育成シミュレーション
■操作方法	キーボード
■発売日	今冬予定
■使用基板	――

Txet：カイゼルちくわ

協力：DOG FAMILY　写真：中島朋子

エントリーカードと筐体もスタイリッシュ！　犬はエントリーカード1枚で一匹育成できる。じっくりと育成して楽しもう!!

キーボード・インターフェイスを使って、自由に犬との、そしてほかの飼い主さんとのコミュニケーションを楽しむことを追求した本作。エントリーカードを使えば愛犬の記録を残してじっくりと育成を楽しめるし、成犬に育てば全国接続の「イヌターネット」にそのデータを登録できる。成犬になるまでは、3～5回のプレイで程度でOK。

「イヌターネット」の「お見合い公園」に登録された犬は、飼い主間の同意があれば交配が可能！　ほかにも掲示板やフリーメールなど、自由に交流できる機能が満載だ。

このネット機能によって、パターン限りない犬の交配と育成はもちろん、犬を飼う暮らしの第二の魅力である「飼い主間の愛犬話」もたっぷり気軽に楽しめちゃうのだ！

登録

飼いたい犬の犬種と、犬種ごとに用意された毛色を選択。犬の性格もさまざまだ。カード使用時は飼い主情報も登録できる。

育成

犬にタイピングで話し掛け、遊んだり、しつけたりすることができる。噛みグセやトイレのしつけを身に付けさせつつ、犬との対話を楽しもう！

ゲーム

競技会場で「ディスクキャッチ」「つなひき勝負」「レース競技」「ドッグショー」に挑戦。好成績を出すと各種アイテムがもらえる！

ゲームのおもしろさ

本作最大の魅力は、何といってもコミュニケーションが気軽かつたっぷり楽しめること！　例えば愛犬の育成パートでは、一定時間なら何度でも犬に話し掛けることができる。タイピングミスで終了することはないので、思う存分犬と遊べちゃうのだ。

ネットでの交配も不安だな〜という人も、掲示板やメールを使えばいろいろな人に質問やお願いができるので、自然と楽しい犬仲間ができ、お見合い話もすぐに見つかるぞ！　交配の際には、一万種類以上もある雑種パターンや、犬の育成具合を示す「評価ポイント」を参考にして相手を探すのもGOOD。交配は何度でも行なえるので、気軽にチャレンジしてみよう。

交配でかわいい子犬誕生!!
大事に育ててね。

定時間なら何度でも犬に話し掛けることができる

登場犬種は20種類！
毛色や性格の組み合わせを含めると、50種類以上!!

- **フレンチブルドッグ** おとなしい犬種として人気
- **セント・バーナード** 救助犬としても大活躍
- **ウェルシュ・コーギー・ペンブローク** フリスビーが大得意
- **ゴールデン・レトリーバー** 盲導犬としても馴染み深い
- **シー・ズー** 長い毛がチャームポイント
- **パグ** 顔のシワがかわいいね
- **ミニチュア・ダックスフンド** 胴長短足の愛らしさはNO.1
- **チワワ** 小さい体と大きな目がかわいいよ
- **ジャック・ラッセル・テリア** 小型犬とは思えないほど元気者
- **シベリアン・ハスキー** 元々そり犬だから運動大好き
- **ダルメシアン** 毛色が美しい中型犬
- **ビーグル** 元気な猟犬種だよ
- **ドーベルマン** 飼い主に忠誠を尽くす犬種
- **ジャーマン・シェパード・ドッグ** 警察犬としても有名だね
- **ミニチュア・ピンシャー** 元気で勇敢な小型犬
- **ブルドッグ** 愛嬌のある顔は大人気
- **ヨークシャー・テリア** 茶色の美しい毛並みがいいね
- **ラブラドール・レトリーバー** 盲導犬としても馴染み深い
- **土佐** 闘犬として大活躍
- **柴** 大人気の日本犬

いろいろ遊べるDogstation

プレイステーション2で遊ぼう

PS2版とデータリンクが可能。家とゲーセンで、毎日犬づくし！

メールで遊ぼう

メールを使えばいろいろな人に質問やお願いができる!!

e-AMUSEMENTで遊ぼう

チャット機能、全国ランキング参加に加え、掲示板機能もあるよ！

今回は基本的な操作とボイスを紹介！

あずまんが大王 PUZZLE BOBBLE パズルボブル

©KIYOHIKO AZUMA/MEDIAWORKS
©TAITO CORP. 2002
©MOSS. 2002

Text：閃屋／三軒茶屋あずパズ部

あずまんが大王パズルボブル
- ■**メーカー**：モス／タイトー
- ■**ジャンル**：パズルゲーム
- ■**操作方法**：1レバー＋1ボタン
- ■**発売日**：2002年12月12日（稼働中）
- ■**使用基板**：NAOMI（GD-ROM）

基本的な組み方

手元にあるバブルを、フィールド内の同じ色のバブルに向けて発射し、隣接させよう。3個そろうとバブルが消える。壁の反射を利用すればバブルのすき間の奥や、裏側にくっ付けることも可能。

また本作では、バブルをちぎることで新フィーチャー「ボーナスブレイク」が起こる。これは、画面にブレイク数（ちぎり落とした数）が表示されている間に、そのときブレイクした色とは違う色をちぎると、ブレイク数が加算されるというもの。その際、カットインが表示されてセリフが聞けるぞ！　ちぎり方は、下のカコミのとおり。

同じ色を見付けて、そこに隣接するようにバブルを発射する。

ブレイク発生！　ちぎったバブルの色数に応じてカットの内容が変わるぞ。

応用テクニック

画面内に隣接させたい色が無い場合、できるだけちぎりやすい場所に置くことが基本だ。あと一個くっ付ければ消える状態のバブルがあるなら、この邪魔にならない場所に置く。

前述のちぎりは、写真の通り。青のバブルだけに隣接した違う色のバブルを、青を消すことで落っことすというやり方。これを利用して、たくさんちぎってセリフを聞こう！

ボイスリスト

とにかく登場キャラクターたちがしゃべりまくるこのゲーム。今月はその一部を紹介だ。

ちよ

セリフ	状況
「いきますよ～」	ブレイク1
「そこのところは」	ブレイク2
「11歳ですよ」	ブレイク3
「高校生ですから」	ブレイク4
「えい！えい！」	ブレイク5
「えへへ～」	ブレイク6
「こうですか？」	相手に攻撃する
「あわ、あわ」	攻撃を受ける
「負けませんのだ！」	相殺勝ち
「キニャー」	相殺負け
「やりましたよー」	ラウンドクリア
「あ、あ、すみません」	ミス
「受けて立ちましょう」	対戦相手として登場
「はい、頑張ります！」	キャラ決定

よみ

セリフ	状況
「なにやってんだ？」	ブレイク1
「あーくっそう！」	ブレイク2
「コラー」	ブレイク3
「もういい」	ブレイク4
「リミッター解除」	ブレイク5
「どうしたのかな？」	ブレイク6
「上出来」	相手に攻撃する
「ええ？」	攻撃を受ける
「まあ当然だ」	相殺勝ち
「なんだと～」	相殺負け
「こんなものだな」	ラウンドクリア
「あーもう、これだから」	ミス
「見本をみせてやろう」	対戦相手として登場
「ダイエットだと思えばいいんだ」	キャラ決定

ちよ＆大阪コンビ

セリフ	状況
ちよ「大阪さん大阪さん」	コンビブレイク1
大阪「今、追跡中や」	コンビブレイク2
ちよ「どうしました？」	コンビブレイク3
大阪「つかまえやすいで」	コンビブレイク4
ちよ「これをどうぞ」	コンビブレイク5
大阪「どこいくの～」	コンビブレイク6

大阪

セリフ	状況
「ちゃうねん」	ブレイク1
「敏捷にならな」	ブレイク2
「わかってるねんで？」	ブレイク3
「いっぱいになってもーたー」	ブレイク4
「止まらへん止まらへん」	ブレイク5
「あはははは」	ブレイク6
「やったれー」	相手に攻撃する
「へーちょ」	攻撃を受ける
「逆転ホームラン！」	相殺勝ち
「大惨事や」	相殺負け
「これでばっちりや」	ラウンドクリア
「飛んでってまえ～」	ミス
「寝てへんよ？」	対戦相手として登場
「まいど」	キャラ決定

とも

セリフ	状況
「ヤリー」	ブレイク1
「ヒャッホー」	ブレイク2
「ラストスパート！」	ブレイク3
「チョ～ップ！」	ブレイク4
「気合入れて行くぞ」	ブレイク5
「ブラボー」	ブレイク6
「どうだ！」	相手に攻撃する
「ボンクラーズじゃねえ！」	攻撃を受ける
「すげえだろ！」	相殺勝ち
「勝ったと思うな！」	相殺負け
「やる時はやるのよ」	ラウンドクリア
「失敗だ～」	ミス
「元気だけならまけないぞー」	対戦相手として登場
「私が最強！」	キャラ決定

あずポブ事典　とにかくキャラクターがよくしゃべるこのゲーム。今回紹介したボイスは全体の2/3くらい。しかも、しゃべる際にはキャラクターたちがリアクションをしてくれる。このリアクションも原作やアニメーションと同じしぐさなので、ファンにはたまらない作品だ。制作者の「あずまんが大王」に対する愛情がひしひしと伝わってくるぞ。

あるかであ イラスト大王

特別企画として、『あずまんが大王パズルボブル』の読者イラストコーナーを設立したよ！ アルカディア読者が描いてくれた『あずまんが大王』のキャラは、一体どんな感じになるのかな？

☆着せ替えマイキャラをカスタマイズ&保存したいね。カードシステム導入か!?

（群馬県 NAGA君）
☆原作でもパン食い競争をやりたがっていた大阪。でも、このバブルは固くて食べられないかもね。

（東京都 ネットゲーム廃人・かやまん君）
☆ゆかりちゃんのがえらいー、言うてる場合じゃねえ！ 英語教師に勝てねえええ！

アイテム&ブロック紹介

レインボーバブル

レインボーバブルの横のバブルを消すと、消した色と同じ色のバブルに変化する。上手に使って、ブレイクしやすい有利なバブルの並び方を作り出そう。

隣のバブルは青色。これを消すと……。

この通り、青色バブルに変化する！

スターバブル

くっ付けたバブルと同じ色のバブルを、フィールド内からすべて消し去ってくれる。まずは画面内の状況をよく見て、たくさんある色や、たくさんちぎれる色を探し、この色をくっ付けよう。

ブロック壊しバブル

バブルをくっ付けるだけで、フィールド内にある反射ブロックを、すべて消し去ってくれるバブル。画面内にこれを見付けたら、何色でもいいので早めにバブルをくっ付けよう。

ブロック

バブルが吸着するブロック。これは、自分で消せるものではなく、画面下のデッドラインを越えると勝手に消える。画面下に降りてきても、慌ててバブルを吸着させないように！

反射ブロック

フィールド内に配置され、壁や天井と同じようにバブルを反射する。画面内のバブルの配置を見て、ココという場所にバブルを投げるのに利用しよう。CPU対戦、二人で対戦には発生しない。

支点ブロック

フィールド内に配置されている、バブルの支点。この回りにくっ付いているバブルをすべて消すと、消滅する。これも、CPU対戦、二人で対戦には発生しない。

ダンパー

矢印が描かれた、発射台の移動スイッチ。これにバブルを当てると、矢印の方向に発射台が移動する。デッドラインを越えると、消えてしまう。

ダンパーにバブルを当てよう。

こうして、発射台が移動するのだ。

ゆかり

「私は風」	ブレイク1
「私は鳥なの」	ブレイク2
「狙うは優勝よ！」	ブレイク3
「ブルジョアめ！」	ブレイク4
「自習じゃないわよ！」	ブレイク5
「自分を信じてー！」	ブレイク6
「いくわよー！」	相手に攻撃する
「ちょっとどういう事よ！」	攻撃を受ける
「やーい！」	相殺勝ち
「いい気になんなよ」	相殺負け
「私の勝ちよ！」	ラウンドクリア
「くやしくなんかないわよ！」	ミス
「こりゃー席につけー！」	対戦相手として登場

榊&神楽コンビ

神楽	「まあいいから！」	コンビブレイク1
神楽	「勝負だ榊！」	コンビブレイク2
神楽	「ガー」	コンビブレイク3
榊	「話せば解ってくれる」	コンビブレイク4
榊	「逃げてちゃいけない」	コンビブレイク5
神楽	「それでいいのか？」	コンビブレイク6

榊

「よし……」	ブレイク1
「それはいいな！」	ブレイク2
「大丈夫！」	ブレイク3
「えぇっ！」	ブレイク4
「うあぁ」	ブレイク5
「かわいいぞー」	ブレイク6
「がんばろう」	相手に攻撃する
「うわっ！」	攻撃を受ける
「跳ね返した！」	相殺勝ち
「どうして……」	相殺負け
「これでいいか？」	ラウンドクリア
「一斉に……」	ミス
「あ、ああ」	対戦相手として登場
「よし……」	キャラ決定

神楽

「勝負だ！」	ブレイク1
「なにトロトロやってんだ！」	ブレイク2
「いい度胸だ」	ブレイク3
「そーゆー事言うなー」	ブレイク4
「カッコヨクない？」	ブレイク5
「イエーイ」	ブレイク6
「どうだー」	相手に攻撃する
「なにい！」	攻撃を受ける
「いい勝負だな」	相殺勝ち
「はう、やられた」	相殺負け
「よし、勝ったぞ！」	ラウンドクリア
「か～、ちくしょ～」	ミス
「あんたがあの有名な……」	対戦相手として登場
「何？ 勝負か？」	キャラ決定

よみ&ともコンビ

とも	「こりゃいけるかも」	コンビブレイク1
よみ	「お前うるさい！」	コンビブレイク2
とも	「いただき～」	コンビブレイク3
よみ	「コラー！」	コンビブレイク4
とも	「さすがですな～」	コンビブレイク5
よみ	「真面目にやれよ！」	コンビブレイク6

ボイスリストの続きは来月に紹介するわよ!!

あずまん事典 先月もお伝えした通り、ゲーム中にゲットしたボーナスピンナップをMOSSのホームページで見ることができる。ただし、「ひとりでパズル」の「学校コース」か「放課後コース」をクリアした際のパスワードが必要だ。頑張ってクリアしてピンナップをゲットしよう！ MOSSのホームページアドレスはこちら→ http://www.mossjp.co.jp/azumanga/

金剛 脱衣門

長浩

脱衣門とは

「脱衣門」とは、己の中の小宇宙(コスモ)を見つめたときに「脱衣惑星」の存在を確認できた者が集う、脱衣ゲーの修行場である。つまり、このページを読んでいる者すべてに、入山の資格があるのである。

賭で萌えろ!

な、何と！　今回紹介する『萌えるカジにょ』は、一部のマニアに好評だった『団地で花札・奥さん米屋ですよ』の続編に当たるゲームなのじゃ！　前作の米屋がカジノを旅するという、全くもって関係ない話。奥さんも花札も出てこない。つながりは米屋という設定のみ。

　ゲームの内容は、いたってシンプル。スロットやポーカーなどのゲームから、一つを選択。ゲームにチャレンジし、一定時間以内にチップを増やせばノルマクリアーとなる。ノルマ達成すれば、お姉ちゃんのありがたい映像が拝めるわけじゃ。一つのカジノには三人相手がおるので、3ゲーム勝てば次のカジノに移動となるぞ。

　相変わらず強引な展開で、女の子たちと勝負に持ち込む会話シーンは必見。このテイストが、『団米』っぽさなのかも。ただ、順々に脱いでいく姿が無いのは、非常に残念じゃのう。

この冬カジノで萌える!!

萌えるカジにょ
■メーカー：アルトロン／アルバ
■ジャンル：バラエティ
■操作方法：4方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：2002年12月17日(稼働中)
■使用基板：NAOMI GD-ROM

ポーカー1&2

ポーカーは2種類。女の子と役を競う「ポーカー1」は、自分の役に自信があればレイズ(賭け金の上乗せ)、コール(相手と同じ賭け金にする)を、自信がなければドロップ(勝負をしない)を使い分けよう。相手より役が上ならば双方の賭け金を貰える。

「ポーカー2」は役が成立すれば配当が貰え、配当が2倍になるダブルアップゲームに挑戦できる。

とにかく相手より強い役を作らなければいけないのでちょっと難しめ。「ポーカー2」の方が勝ちやすいか？

ポーカー2なら配当が2倍になるダブルアップに挑戦できる。数字の大小を予想するBIG or SMALLだ。

ブラックジャック

ディーラー(このゲームではCPU)とプレイヤーで勝負。手持ちのカードの合計が21に近い方が勝ちとなる。しかしカードの合計が21を超えてしまうとするとBUST(失敗)となり、相手もBUSTしない限り負けとなる。数字が21を超えないようにスタンド(現在の手持ちカードで勝負)・ヒット(手持ちに1枚加える)を使い分けよう。特殊なルールはワンポイントを参照のこと。

ワンポイント

●インシュアランス

賭け金の半分を再度賭けコレを選択すると、ディーラーがブラックジャックだった際に勝ち負けが±0となる。

●スプリット

手札が2枚でペアだった場合、それぞれ別の手として勝負できる。しかし新しく手を作るため、別途賭け金が必要となる。

ブラックジャック成立時は賭け金が3倍になって戻ってくる！　だけど狙いすぎはBUSTの元。ほどほどに。

バカラ

PLAYER・BANKER・TIEに賭けられる。PLAYER・BANKERの内、9に近い数字が勝ちとなり、どちらに賭けて勝った場合も配当は2倍。同数字だった場合はTIEだけが勝ちとなり、配当は9倍となる。

10以上のカードは0として計算。また合計が10以上の場合は1の位の数値で勝負することになる(仮に合計が13だった場合は3)。最大3枚のカードで勝負。

ワンポイント

●バカラって……

実はバカラには複雑(?)なルールがあるのだが、ここでは割愛させてもらう。このゲームのバカラでプレイヤーがするべきことは、PLAYER・BANKER・TIEのいずれが勝つのかを予想することなのだ。面倒なカードのスタンド&ヒットはCPUがやってくれるので安心して遊んでくれ！

TIEで勝てればノルマクリアに大きく近付くぞ。一発勝負でMAXBET！　君にその勇気があるか!?

スロット1&2

目押しができない「スロット1」と、目押しができる「スロット2」がある。目押しは慣れれば非常に当てやすいのでオススメだが、目押しに時間がかかってしまうので制限時間に注意しよう。目押しが苦手な人はスロット1でひたすら回すのがいいかも。とにかくスロットを回して当たることを祈ろう。どちらにしろ制限時間があるので、少しずつBETするよりもMAXBETでぶん回せ！

スロット1は回転後一定時間で止まるのでプレイ回数が一定。その一定回数でどれだけ当たるかは運次第!?

自分で目押しができるスロット2。しかしその分時間が必要なのも確かだ。外さないようにしないとね。

桃杏和尚

脱衣の境地を極め、若きゲーマーに教えを説く高僧。最近はヴァナ・ディールに浸りっぱなしで、引きこもりがち。好きなイエキャブ：MEGUMI

ポール小沢

脱衣門をたたいた、新しくもない修行僧。海を渡ってきた日系2世らしい。最近は編集部にて「GGXX」の対戦ばかりしている。好きなイエキャブ：さとえり

裏脱衣門

残念ながらプレイ中に破産してしまった場合に、コンティニューをすればノルマ達成にとっても役立つアイテムがもらえるのだ。ノルマ減少・制限時間＋αなど強力なアイテムがいっぱいあるぞ。一回のゲームオーバーであきらめずに何度でもトライしてくれ!!

私とアナタ、どっちの運が強いかしら？

この娘たちだけで済むと思わないでね。もっと強い娘たちが居るんだから♥

桃杏「新年一発目から脱衣門とは、縁起がいいのう♥」
ポール「そーデスね～。コノ銚子でドンドンと脱衣ゲーデテくれるとうれしいデス。シカモ、萌えカジはオショーさんのふぇいばりっと脱衣ゲーのゾクヘンなんデスよね」
桃杏「そうじゃー！『団米』は、ワシの中でもかなりのお気に入り作品じゃ。どれくらい好きかというと、脱衣画像がパソに残っているほど」
ポール「ソレはすごいネー！オショーさんはナンでソコマデすきなんデスか？」
桃杏「団地、人妻、米屋がツボじゃったな。開幕の『奥さ～ん、米屋です～』のデカボイスも、こっぱずかしかったが緊張感があったわい」
ポール「デ、萌えカジはドウデスか？」
桃杏「良いな。じゃが、脱衣が一括脱ぎというのが残念。脱衣は徐々に脱いでこそ！次回作はそこを直してほしい」

毎度毎度脱衣CGを見せておいて、女の子のすべてを見せられないのは我々としても心苦しいのじゃが、これも大人の事情と理解してくれい！君たちの熱意と努力で彼女たちのすべてを見られる日が来ることを切に願っておるぞい!!

~ビート・レイジング IIDX~

BEAT RAIZING IIDX

a memorandum about "8th style"

IIDXコンポーザーにスポットを当てて、「8th」への提供楽曲で楽曲制作の秘訣部を探求する企画「IIDXコンポーザーメモランダム」。二回目となる今月は、譜面制作ucchie氏としてもお馴染みのコンポーザー、Mr.T氏にご執筆いただいた。氏の作曲への姿勢が垣間見える貴重な記事、じっくりと堪能して欲しい。

IIDXコンポーザーメモランダム ~Mr.T~

はじめに

こんにちは、Mr.Tです。今回は私なんぞを取り上げていただき、とてもうれしく思っております。雑誌に自分の文章が載るなんて初めてのことなので、なんか緊張してしまいますね~。

ご存知の通り、そもそもucchieとしての本業である譜面作りの合間を縫って、楽曲を作ってはMr.Tという名義で収録させていただいてきたわけですが、少なからず支持していただけているようで、この場を借りてみなさんに感謝いたします。ありがとう。

それでは、「8th」で新たに書き下ろした楽曲について、ほかでは触れなかった、ちょっと突っ込んだ話とでもいいましょうか、思い出話なんかを書いていきたいと思います。

制作スタイル

僕の曲のほとんどがシンセサイザーによるインストなので、楽曲制作で使うのはパソコン上のシーケンサーとMIDI音源2台。サンプリング素材などは全く使わずに、完全なフル打ち込みで作っています。機材はシンプルですが、内蔵エフェクトを含め、音源コントロールは凄まじいです。音のバランスにもかなりこだわっていますが、実は作曲からIIDX筐体に入るまでの全行程でヘッドホンしか使っていなかったりします。

airflow……「8th」の制作が始まったばかりで、一発目はどんな曲にしようかと、かなり悩みました。ちょうど街中がサッカー一色だったこともあり、壮大なイメージが湧いてきました。スポーツ無関心なんですけど。

まずはアレンジの傾向をつかむため、リズム音色とBPMを決めます。4分打ちのキックにゲートスネア、底抜けに明るいハットを絡ませ、1小節のループでとにかくノリノリになれる状態を作ります。僕にはこれが結構重要で、ここでの気分のノリが曲全体の完成度を左右します。

そして、この曲で最も大事なのがメロディー。メロディーは僕の命。それはそれは慎重にメロディーとコードを考えました。複雑でありながら自然で分かりやすく聴こえるように作ったつもりです。

dual control……"airflow"完成後、すぐに制作に取りかかっています。こういうリズムの曲はいまいち好まれないようですが、なんせ僕の趣味なもので。自分の中では「ハネ系」と呼んでいて、昔からよくこの手の曲を作っていました。昔好きだったゲーム音楽の影響が強いと勝手に思っています。

いつものようにリズムを組むまでは順調だったのですが、楽器を重ねていく度に、何かが違う、何かが違うと作っては消し、キメとか展開もすごく悩んでしまい、なんとダラダラと作っていたことでしょう。

この曲にはこれといったメロディーがありません。僕が育ってきた環境ではメロディーの無い曲があり得なかったので、そこが悩んでしまう原因だと思うんですよ。作りながら「メロディー無い方がいいかな」と決めておきながら、自分で自分の首を絞める結果になったわけですね。

xenon……もうほんとにアップギリギリで、曲名とジャンルを先に決め、まさかの追加という形で作り始めました。ジャンルが決まっている分作りやすいですが、あまりにもかっこいい曲名にしてしまったため、名前負けしないようにというプレッシャーもあり、猛烈な集中力で実質2日くらいで出来上がったような気がします。

曲の構成は8小節ごとにきれいに区切れ、A-B-Aというシンプルなものになりました。「A」のコードが「I-IV-I-IV」で"dual control"と同じになっていますが、これは偶然です。まあよくある進行ですよね。

音に関しては、こういう曲の場合、とにかく音のノリが重要だと思っているので、波形レベルで発音タイミングをシビアにコントロールしています。パート間のタイミングを詰めるだけでも、スピード感や曲の印象がガラっと変わることも多いんですよ。

あとがき

とまあ、ざっと思い付くままに書いてみましたが、何か参考になったでしょうか。実際の制作時はこんなに冷静なわけではなく、実に地味な作業の連続で、鍵盤をたたいては、あーでもない、こーでもないとヘッドホンをしたまま、ぶつくさ独り言を言ったりするので、傍からみればかなり変だと思います。人それぞれ、作り方は違いますが、ゲームをしたり、サントラを聴いたりしたときに、少しでもその曲が作られる姿が浮かんだなら、幸いです。

(2003.1.15　Tomoyuki Uchida)

Mr.T
IIDXチームコンポーザー。耳に残るメロディーを書かせたら天下一品。"ZERO-ONE" "airflow"や昨年末に情報が公開された"xenon"など、手掛けたナンバーはいずれも人気曲になっている。

INFORMATION OF BEAT RAIZING IIDX

今月もたくさんの投稿に投票、ありがとう~っ。引き続き各部門で受け付けているので、よろしくお願いします!!

●大好評! フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ

どちらも投票方法は「巻末のアンケートハガキ自由欄に書いて」送ってくれればOKです。今月の投票者プレゼントは超激レア!「4th」版プレートを抽選で3名の方に。なお、投票された方でこのグッズを希望される方は、プレゼント番号を指定してくださいね。両部門への同時投票も大歓迎。選出理由やこのコーナーへの感想など書いてくれるとありがたいです。

●IIDXキャラクターイラスト投稿、募集中!!

皆さんのイラストにIIDX開発チームの方がコメントしてくれるという、涙モノの企画! イラストのデータ投稿については、以下のアドレスへ送ってくれてもOK。サイズなど細かい規定は、A-Fro投稿規定を見てくださいね。

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
「ビート・レイジングIIDX」係
Eメール：raizing@arcadiamagazine.com

IIDX Hot Line 今回はMr.Tことucchieさんが登場してくれた「コンポーザーメモランダム」。楽曲にまつわるエピソードや作曲ポリシーまで分かっていいよね。前回のgood-coolさんに続き、本当にここでしか読めないことを書いてくださって、みんな幸せ者だあ~っ!! ところでここに掲載した"xenon"のタイトル画面、なぜかこの曲だけバックが違っていることに、みんな気付いていたかな?

The popularity Poll of ⅡDX

THESE ARE OUR FAVORITES!!

フェイバリットナンバーズ 4th シリーズ集計結果

これまで上位に付けてきたDJ Amuro氏の"A"が、ここにきてついに首位を奪取! dj TAKA氏以外の曲が初めて栄冠に輝いた。とはいえ、ほかの上位曲を見ると、まだまだdj TAKA氏の強さは健在だ。また、NAOKI氏の楽曲が多数エントリーしており、今後の躍進が期待される。そして、僅差で2位につける"LAB"の動向はいかに!!

1st A DJ Amuro [59.0pts.]

大好き! MDで毎日聴いています!(埼玉県 Hori君)/壮大な雰囲気、クラシック感漂う音色、何を取っても最高。(東京都 KHS君)/譜面は激ムズだけど、曲もムービーもメチャクチャカッコイイ! 何よりプレイしていると目立てるのがポイント。(愛知県 タクロー君)

2nd LAB RAM [56.3pts.]

テンポの速い「打ち」が心地よい。(新潟県 PSG-1君)/初めて聴いた時から、このメロディーが止まらない。オススメの曲です。(福井県 R.W君)

3rd Colors(radio edit) dj TAKA [53.2pts.]

聴いていると涙が出てきます。(三重県 Y.Sさん)/譜面は難しいけど曲は癒される。(福岡県 レオ丸君)/声とメロディーが最高。(宮城県 Pさん)

dj TAKAの牙城を破り、ついに"A"が初戴冠!

1st	A	DJ Amuro	[67.4pts.]
2nd	LAB	RAM	[56.3pts.]
3rd	Colors (radio edit)	dj TAKA	[53.2pts.]
4rd	V	TAKA	[49.6pts.]
5th	桜	Reven-G	[46.1pts.]
6th	B4U	NAOKI	[39.0pts.]
7th	Happy Wedding	ASKA	[35.5pts.]
8th	stoic	TaQ	[28.4pts.]
	Absolute	dj TAKA	
10th	YESTERDAY	CHERRY	[24.8pts.]
	thunder	Lion MUSASHI	
12th	革命	dj TAKA with NAOKI	[21.3pts.]
	Frozen Ray	dj TAKA	
	airflow	Mr.T	
15th	蒼い衝動	NAOKI feat.YUKI	[17.7pts.]
	memories	TAKA	
	DYNAMITE RAVE	NAOKI	
18th	symbolic	TaQ	[14.2pts.]
	still my words	TaQ feat. Meg	
	Presto	Osamu Kubota	
	Love Me Do	AKIRA YAMAOKA	

THE 2ND SERIES OF FAVORITTE CHARACTERS

第二回フェイバリットキャラクターズ集計結果

先月から始まったキャラクター部門。セリカがぶっちぎりの強さを見せ付けて、多くのプレイヤーに"Miss ⅡDX"と捉えられていることを印象付けた。第二回となる今回は、果たして……?

1st	セリカ	[183.6pts.]
2nd	エリカ	[101.6pts.]
3rd	エレキ	[91.8pts.]
4th	士朗	[88.5pts.]
5th	ツガル	[52.5pts.]
6th	サイレン	[45.9pts.]
7th	ナイア	[42.6pts.]
	セム	
9th	ユーズ	[39.3pts.]
	ニクス	
	[illegible]	
12th	リリス	[36.1pts.]
13th	トラン	[29.9pts.]
14th	[illegible]	[19.7pts.]
15th	デュエル	[13.1pts.]
	TAKA	

1st セリカ [183.6pts.]

2nd エリカ [101.6pts.]

3rd エレキ [91.8pts.]

またしてもセリカ強し! 3位以下は風雲!?

セリカ……"Happy Wedding"サイコーっス!(千葉県 ENG★君)/一番かわいい!(香川県 チャッキー君)
エリカ……愛しいです!(埼玉県 杉元さん)/2003年は彼女に期待してます。(青森県 MASA君)
エレキ……かわいいです。(静岡県 榊原りあさん)/元気な笑顔にきゅん×2です!(福島県 飛鳥あやめさん)

今回の集計結果でも、セリカとエリカがワンツーを決め、先月同様の強さを見せた。動きがあったのは3位以下。僅差で並んでいた男性陣のうち、一歩抜け出したのがエレキ。士朗ももう少しでトップ3に届きそうだ。

ⅡDX Hot Line 今月も本当にたくさんの投票、どうもありがと～っ!! 毎回書いている気もするけど、回を追うごとに投票数が多くなって、本当にありがたいです。これからもよろしくね! ところでたまに書かれている質問で「ポップンやGGXXの投票も一緒に書きたいよ～」というのがあります。もちろんOKです! 自由欄がキツキツでしょうが、応募したいだけ書いてくださいね～。

ポップンな関係 No.20

アルバム『AROUND THE WORLD』リリース記念！

Q-Mexインタビュー

ポップンやKEYBOARDMANIAシリーズで多彩な楽曲を提供し、新堂敦士氏のライブではキーボーディストを務めるQ-Mexこと久米由基氏。この度、ファン待望のアルバム"AROUND THE WORLD"がリリースされたことを記念してインタビューを敢行！　Q絡みということで「カ○トQ」のポーズを注文したところ、快諾してくださいました(下の写真)。CDを聴きながらこのインタビューを読めば、Q-Mexさんへの謎はすべて解明されるかも!?

音楽との出会い、そして曲名のQuestion

――まずは、Q-Mexさんが音楽を始められたいきさつをお伺いしたいのですが。

Q-Mex(以下Q)　4才のころ、親にピアノを習わされましたね。父親が音楽教師だったんです。その影響もあって、クラシックの勉強を始めました。

Nazo²鈴木　Q-Mexさんはポップンの参加アーティストの中で、最もアカデミックなアーティストだと思いますよ。譜面も読めるし、曲も作れるし、楽器も弾ける。さすがは東京芸大出身ですよね。

――そうなんですか！(驚) そしてBEMANIシリーズに誘われたわけですね。ポップンやキーマニには、いつごろから参加されていたのですか？

Q　一番最初に楽曲を提供したのは、『ポップンステージ』の"cat's Scat"ですね。でも、厳密にはポップン1作目の"I really want to hurt you ～僕らは完璧さ～"でピアノを弾いたのが最初です。

――音楽ゲームの曲を作る時に苦労される点は？

Q　やはり時間の制約ですね。例えば、ポップンなら1分半程度の長さで作らなければいけませんから。特に大変だった曲は"宇宙船Q-Mex"です。映画音楽調のオーケストラもので、1分半の中でいかに起伏を付けるか、苦心しました。

――どのようなプロセスで作曲されるんですか？　まずは曲から作るのですか？

Q　特にこれといってスタイルは無いんです(笑)。メロディーラインが作曲の起点になることもあれば、打ち込みソフトを何に使おう、というところから始まることもあります。

――なるほど。ところで"宇宙船Q-Mex"など、ユニークなタイトルの曲が多いですね。

Q　ああ(笑)、あれは村井聖夜さんに付けてもらったんです。というか、私の曲名はほとんど誰かに付けてもらってます。私の使命は音楽を作ることですし、それ以外の付加価値、映像や曲名などにはそれほど執着しないからなんです。

Nazo²鈴木　Q-Mexってアーティスト名も僕が付けたぐらいだから、その点は徹底してますよね(笑)。本名が久米さんなので、久米、クメ……Q-Mex(笑)。

Q　珍しく自分で考えた"映画「SICILLIANA」のテーマ"なんかは、曲のリズムパターンが「シシリアーナ」だから、という単純な理由で付けました。でも、「映画」と「のテーマ」はいつの間にか付いてたなぁ(一同笑)。

ジャンルを超越した音色の心地よさ

――アルバムをご自身で聴かれていかがですか？

Q　見事にジャンルがバランバランですね(笑)。ジャズあり、民族音楽あり、歌ものあり……。なので、プロローグやインタールードを入れたりして、同じジャンルの曲が続かないように構成しました。

――アルバム書き下ろしの新曲について、解説をお願いします。

Q　"チャイナタウン"、"ナタラディーン"、"ダイバーダウン"はアジア系の民族音楽です。エスニックシリーズの3部作になっているので、まとめて聴いてみると面白いかもしれませんね。"ナタラディーン"は今回アルバム用に作ったのですが、運よく『ポップン9』に収録される運びとなりました。

――ピアノサウンドが素敵な"陽気なあなた"も新曲ですね。

Q　やはりピアノが好きなので、よく曲に使うんですよ。生演奏だと緊張してしまって、普段の7割の力しか出せないんですけどね(笑)。

――(笑)。新堂敦士さんの"RAINBOW"もアレンジされてますね。

Q　新堂敦士さんのバンドにキーボーディストとして参加しているので、やらせていただきました(笑)。

――ちなみに新堂バンドの雰囲気はどうですか？

Q　大人のバンドです。すぐまとまるので、非常に演奏しやすいですね。完璧主義の新堂さんが「グッドです」と言ってくれてますから(笑)。

ただ、新堂さんのライブは照明が激しく、暗転する場面も多いので、視力の悪い私には少しピンチかも(一同笑)。

――(笑)。そして、アルバムのフィナーレは"僕らは完璧さ"ですね。

Q　昨年8月「pop'n music アーティスト大集合!!　2」のエンディングに提供した曲です。オーケストラバージョンなので、アルバムのフィナーレに最適でした。

――この曲を聴くと、ライブの感動が蘇ってきますよ！ファンは必聴ですね！

今後のQ-Mexさんの活動はどうなりそうですか？

Q　ジャンルにはこだわらず、クオリティの高い音楽を作っていきたいですね。強いていえば、歌モノに挑戦していきたいです。

――おおー、それは楽しみです。では最後に、読者へメッセージをお願いします。

Q　Q-Mexファンでなくても、BGMとして部屋で流せるようなアルバムになったと思います。ぜひ聴いてみてください。

THE Q-Mex Collection
~pop'n music & KEYBOARDMANIA~
『AROUND THE WORLD』
ソニーミュージック　KOLA-009
発売中　　¥2,548(税込)

CHARACTER FILE No.19

NaN

ジャンル名
TABLA'N BASS

曲名
ナタラディーン

アーティスト名
Q-MEX

イヤー、ナンはかなり苦心の末のナンですねー。

インドだし、カレーだし、あ、ナン。ナンだ！　ということで皆さんとまとまり(？)この世に降臨したのがナンです。

この二人(？)の関係はとっても微妙な関係といってもいいでしょう。時には伸ばされたり時に雑巾のように絞られたり、時にかじられたり、時にカレー汁を与えられたり、これも一つの愛の形でしょう。(ちょび。)

POP'N NEWSPAPER

"ポップン三人娘 新年会"で初盛り上がり！

1月5日、東京・渋谷クワトロで、Sanaさん・ふじのまなみさん・くまのきよみさんの「ポップン三人娘」によるライブが開催されたよ！　ファンにとって最高のお年玉だね。

[illegible]

ポップンなプレゼント

[illegible]
法は200ページをご覧ください。

新堂敦士のサムライ症候群(シンドローム) その22

～めえ～の巻～

ハイッ！　こんちわんわんッ！　よりも何よりも……ともかくoh！　Yeah！　羊ッ！　めぇ～ッ！　ってことで……。読者の皆さん、新年明けましておめでとうございます。昨年はうま年らしく!?　新堂もスーパー猛ダッシュで駆け抜けた感がありますが……その慣性の法則なのか何なのか？　めえ～めえ～ないてる暇も無く、大晦日も正月も、去年に引き続きスタジオで迎えてしまいました(号泣)。年越しそばが某ファミレスのパーコーめえ～んだった事は、決してだれにも言えません。

そんなこんなで、実家にも帰れぬまま新年ももう1カ月を過ぎようとしていますが、今月24日(アッシの日やね!?　↑今年もしつこくアピール！)赤坂ブリッツで、早速今年一発目のライブがありました。新年早々、平日にもかかわらず、ホントにすっごくたくさんの人が遊びに来てくれて、本当に×2うれしくて、楽しくて、せーのッ！　大・成・功ッ！　でした。みんな、どうもありがとう。来れなかった人も、次こそはぜひ来てください。一緒に遊ぼーぜッ！

で、ここで宣伝ッ！　そんなライバー!?　な新堂の昨年の全国ツアーを編集したライブDVD、その名も「君を壊したい～Tripple Zero～ツアー」が、2月26日に発売されます。ぜひ×2、来た人も来れなかった人も、見てやってください(これはいいぞ！)。では、今年も皆さん、よろしく！

1月24日のライブに向けたリハーサル現場より。撮影は[2]Nazo鈴木さんです。

新堂敦士の最新DVDはライバーの魅力満載！
君を壊したい～Tripple Zero～ツアー

POBE-7301・2.26発売　¥4,300(税抜)

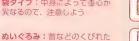
①オープニング
②サムライ・シンドローム
③The Z
④なんか変だ！
⑤New Sensation
⑥a day with a snow ～ある日雪が…～
⑦忙しい二人
⑧Lover Soul
⑨Candy Pop
⑩Shake！
⑪Fashion
⑫抱きしめて
⑬君を壊したい
⑭SLOW DOWN
⑮Rainbow
⑯君が好きだよ ～守って守ってあげるから～
⑰「愛してる…」よりも愛してる
⑱エンディング

今月は各メーカーさんからたくさんのお年玉をゲット！　思わずヨダレもののプレゼントを見てくださいませ～。

アイコンの見方

袋タイプ：中身によって重心か異なるので、注意しよう

ぬいぐるみ：首などのくびれた箇所か狙いめ，

箱タイプ：側面の穴か、フタの隙間を狙おう．

吊り下げ箱タイプ：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。

吊り下げラベルタイプ：これもラベルを正面から挟むように。

吊り下げラベル長細型：細目なので本体も狙える　わりと簡単．

4 北斗の拳 コレクションフィギュアVol.8

セガ・2月中旬登場・3種

3羅将見参！

原型製作「海洋堂」でおなじみの人気フィギュアシリーズも、いよいよ第8弾。修羅の国最強の、カイオウ、ヒョウ、ハンの3羅将が姿を現す！

1 聖闘士星矢 聖闘士胸像コレクション

バンプレスト・2月下旬登場・10種

小宇宙(コスモ)みなぎる出来栄え！

「聖闘士星矢」のメインキャラ、星矢、紫龍、氷河たち五人の青銅聖闘士が胸像に！　ノーマルカラーだけでなく、ゴールドクロスバージョンもあるのがマニアックですな。

5 新世紀エヴァンゲリオン オルゴールフィギュア Ver.2

セガ・2月上旬登場・3種

水着の綾波を新たに追加！

1年前に登場し、好評を博したレイとアスカのオルゴールフィギュアが、装いも新たに再登場。TVアニメのエンディングテーマ「FLY ME TO THE MOON」が流れるとともに、台座が回転するのだ。

2 Nintendo 歴代ハードキーホルダー

バンプレスト・2月上旬登場・5種

キミはいくつ持っている!?

世界中で有名な任天堂の家庭用ゲーム機が、キーホルダーになって登場。それぞれゲーム機本体とコントローラがセットになっているぞ。なんと、ファミリーコンピューターとディスクシステムは合体可能！

6 ああっ女神さまっ ミニディスプレイフィギュア ピットクルーコレクション Vol.2

セガ・2月下旬登場・4種

物語の情景をキュートに再現！

ベルダンディー、ウルドに加え、千尋と空の二人をアソート。イラストレーターの藤田幸久氏による、キュートなモデル&パッケージデザインは必見だ。

3 ガンダムシリーズ ニュータイプパイロット&MSキーホルダー

バンプレスト・2月下旬登場・5種

キーホルダーもだてじゃない！

毎回テーマを持って登場する、ツインタイプキーホルダーの第3弾。今回は、アムロとνガンダム、シャアとサザビーなど、ニュータイプパイロットとその愛機がペアになって登場だ。

7 メーテルレジェンド　携帯ストラップ
アルゼ・2月登場・4種

松本零士ワールドが携帯に進出！

メーテルやクイーンエメラルダスの少女時代を描く、松本零士の「メーテルレジェンド」が携帯ストラップに！　車掌さんもなかなかいい味出してます。

8 仮面ライダービッグサイズソフビフィギュア　～世紀王誕生編～
バンプレスト・2月下旬登場・2種

黒い太陽降臨!!

大好評のビッグサイズソフビフィギュアシリーズ最新作は、仮面ライダーBLACKに決定！　初のソフビ化となるショッカー戦闘員も見逃せない。

9 仮面ライダー龍騎　龍騎コレクタブルソフビフィギュア3
バンプレスト・2月中旬登場・2種

劇場版に登場したファムを始め、ベルデ、オーディン、タイガ、インペラーの五名が仲間入り。これで全13人のライダーが出そろった。目指せ、コンプリート！

10 頭文字D　ケイタイ着信フラッシュスタンド3
バンプレスト・2月中旬登場・3種

漫画も実車も人気の3台！

携帯の着信をライトで知らせる携帯フラッシュスタンドシリーズに、早くも第3弾が登場。ご存じAEハチロクはもちろん、須藤のランエボⅢと、東堂塾デモカーのCIVICもアソートされているぞ。

11 スーパーリアル麻雀　湯上りビッグフィギュア
アルゼ・2月登場・2種

とってもセクスィ～

「スーパーリアル麻雀」シリーズの大人気キャラ、晶と綾の二人が、バスタオル1枚というセクシーなフィギュアに！　これはゲームファンならずとも、男なら黙って取るしかあるまい!!

12 ガメラ ソフトフィギュア Vol.2
セガ・2月下旬・3種

古き良き日がよみがえる……

昭和ガメラと、人気の二大怪獣ギロンとギャオスをリアルに再現。ギャオスに同梱されている円盤は、過去一度も商品化されたことのないレア物だ。

13 ベルサイユのばら タイニビッツジョイ
セガ・2月上旬登場・4種

小さくキュートでもバラはバラだ！

「Tini＝かわいい」+「biz＝ひとつの」という意味を持つ、おなじみタイニビッツが、セガプライズで初登場。オスカルやアンドレなど、記念すべき第1弾は「ベルばら」に決定！

14 どうぶつの森+　プランターセット
SYSTEM SERVICE・2月登場・3種

あなたの部屋がどうぶつの森に!?

人気ゲームソフト どうぶつの森+ のロゴやキャラクターをあしらったプランターセット。フィギュアがフタになったウォーターキーパーがセットになっているぞ。これでガーデニングがますます楽しくなること請け合いだ。

今月のプレゼント

今月もプレゼントが盛りだくさん！　応募方法は200ページを見てね。

①聖闘士星矢　聖闘士胸像コレクション	3セット
②ガンダムシリーズニュータイプパイロット&MSキーホルダー	3セット
③頭文字D　ケイタイ着信フラッシュスタンド3	3セット
④北斗の拳コレクションフィギュアVol.8	3セット
⑤ガメラソフトフィギュアVol.2	3セット
⑥メーテルレジェンド　コレクションフィギュア	1セット
⑦メーテルレジェンド　フィギュアキーホルダー	1セット
⑧スーパーリアル麻雀　温泉フィギュア付携帯スタンド	1セット

文／中里 毅 Studio K-POWER Design Works　協力：COSPA

コミックマーケット冬63特集!!

ご挨拶

みなさん、こんにちは～。コスパの中里であります！

さて、今回はコミックマーケット63（コミケ）へ突撃取材に行ってまいりました～。

昨年までは2日間の開催期間だった冬のコミケですが、今年から3日間になり大いに盛り上がりました。コスプレ的にも世界最大のイベント「コミケ」ですが、とにかく人が多い！　目が回るほど多い！　屋上展示スペースに設けられたコスプレ広場は、コスプレイヤーの方々で溢れていました。

中里は、毎回企業ブースでも労働の炎を燃やしているのですが、今回はコスプレ取材のために、屋上コスプレ広場に果敢に突入いたしました。

当日は寒く、屋上ともなると風もありさらに寒いのですが、コスプレイヤーの皆さまの熱気はものすごく、中里もカメラマンの方もヘロヘロ状態でした～。しかし、たくさんのコスプレイヤーの方に写真を撮らせていただきまして、本当にありがとうございます。それでは、行ってみましょう！

◆ポップンミュージックシリーズ（左上段から）
アッシュ／リュウイツキさん、ユーリ（2P）／[illegible]月 [illegible]さん、ユーリ／[illegible]さん、リゼット／すきさん、リエちゃん／麻奈さん、六／渡辺リアルさん、スマイル／syukaさん、ポエット／ゆうりさん、ヨシタ／[illegible]さん

ポップンミュージック系の集合写真です。いやぁさすがにこれだけそろうと迫力満点ですね！　一人一人の衣装のレベルも非常に高く壮観です。大きなイベントならではの大人数での集合を満喫できます。

カッコイイ！　シンプルですがバランスが◎です。

GGXXの集合写真です。コミケの規定で武器系は持つことができないのですが、皆さま寒い中頑張っていました。細部に難しいパーツの多いGGXX系の衣装を、丁寧に仕上げているのがいい感じです。

青い空に青い衣装が映え、とてもかわいいです。

人気のKOFシリーズです。市販の服を使用して賢く衣装を作られています。一時期はコスプレイヤーのほとんどが格闘ゲーム系かと思うくらいでしたが、やっぱり人数が集まると楽しいですね。

いつも投稿してくださるお二人を偶然発見!!

キレイにまとまっています。まさにヴィジュアル系！

コス事典 お詫びと訂正：前号にて告知いたしました「GGXX特集」に関しまして、2003年4月号と記載されておりました。正しくは2003年5月号となります。締め切りには変更はなく、"2月19日必着"となっておりますので、皆さまのご自慢の「GGXX」コスプレ写真を心よりお待ちしております。

皆さま全員の名前が控えられないほどの大人数でしたので、代表の方のコスプレネームを記載させていただきました、大迫力のPSOです。非常に複雑で難しい衣装を、一人一人が丁寧に作り込んでいらっしゃいます！　いやぁ～これは交ざりたい!!

これは凄い！　顔までソックリです！

でましたルパ～ン三世！　似てる！

今回のコミケ

取材では、コミケならではの団体コスプレに力を入れてみましたが、いかがでしたでしょうか？　今回のコミケも、一日約15万人、3日で約45万人の方が参加したそうです。そんなコミケの中で発展してきたコスプレも、今では独立した一ジャンルとしてすっかり世の中に定着してきました。冬のコミケは年末ということもあって、コスプレイヤーの方の中には、「一年の集大成でコミケに」という意識の方も多いようです。

さて次号は、たくさんいただいている通常投稿のご紹介です。どうぞお楽しみ～。

投稿&お手紙大募集

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係

昨年末にKOF王国の宝物庫を大掃除中、思いがけない千年アイテムを発見してしまった。そのお宝とは「ALL about SNK SNKのすべて」というDVDであったりする。かつて栄華を極めたとされるいにしえの文明SNK……SNKの生み出したテクノロジーの記録映像で、気分はプロジェクトXである。後学のために、見ておくがいいだろう。

今月の国宝級

（東京都　杉本朗さん）
☆ファッションモデルのように決まってるし！「美形をもっとハンサムに」月刊のキ

（静岡県　相模玲士さん）
☆主役のオーラ出しまくりですもの。京サマの持つ余裕が、うまく描けていますなっ。

（神奈川県　イズミモチョさん）
☆98という旗印も勇ましく、威風堂々としたアンタラが大好きだー！

（千葉県　よろづ君）
☆日々の闘争に擦り切れる心。ダセー路地裏の静けさが癒してくれるってもんさ。

（徳島県　伊吹猫太郎さん）
☆ふにっとしたタッチのメイ・リー。ナイスぷに賞を贈呈じゃい。

（千葉県　ユッキーさん）
☆ロマンティックアイドルモードなアテナ。アンコールはやっぱり「サイコソルジャー」のテーマでしょ！

（東京都　ささきいちいさん）
☆君の心に好敵手はいるか？　いなければ作れ、生活に張り合い出るでよ！

パッショネイトKOF！

SNKを知ろう

起立、きょうつけ、チャン・コーハン！　ハイよろしいザマス（三角眼鏡の女教師風）。今日のKOFパッション学園二時限目は、必修科目のSNK王国史を教えるザマスよ！　まずは教材の「ALL ABOUT SNK SNKのすべて」を開くざます。ンマーッ！　忘れたボンクラチャンたちは、即本屋に行って買ってくるザマスッ！

それでは、DISC1をオープン。ここでは「元SNK社員による、元SNK本社ビルを訪ねる」、「日韓KOF2001対決」などが収録されていますね。迫真のノンフィクションドキュメンタリーで、SNKやKOFを知らない人も引き込まれる内容ザマス。次のDISC2では、イオリス社、プレイモア社とSNKの関係が詳細に分かります。業界関係者も必見ザマス！

もちろん、ゲームタイトルも映像で一作品ずつ紹介ザマス。「マジシャンロード」も「ADKワールド」も、もちろんKOFシリーズもバッチリ入ってますわよ。

業界人（元SNK広報高津さんなど）による座談会が熱い！

先に開催された、KOF2001日韓戦の決勝シーンをノーカット収録！

はみだし王子さま

キングオブバレンタイナーズ 略して KOV

（埼玉県　藤まみるさん）
☆バレンタインキング（略してバレキン）となりえる力を有しているですか?

（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
☆いろんなアイの形、チームや国境を越えて。ぐっ、編集部一同ホロリときましたぜ。

（広島県　YAMAKOさん）
☆キングはKOF出場を蹴ってまで、チョコ作りの練習してたりしてね。

[illegible]「EX2」。すでに隅まで遊[illegible]これらの裏技を授けたい。

■マスターモード（ゲージ3つ使用。一定時間超必殺技使い放題、スーパーキャンセル可能）出現条件……ジャッジシステムの評価でマスタークラスの称号を得る。
■タイムアタックモード出現条件……すべての女性キャラで、マスタークラスの称号を得る。
■エンドレスモード出現……すべての男性キャラクターで、マスタークラスの称号を得る。
■チーム3人をマスターモードにすると、様々な機能が出現
　1チーム目　キャラセレクトへのショートカット機能
　2チーム目　難易度6出現
　3チーム目　ストーリーのON・OFF機能
■ラストボス使用方法
　全キャラクターをマスタークラスにする。

マーベラス・アルカディア協同プロジェクト二段！ KOFEX2新キャライラストコンテスト開催宣言！

「KOFEX2」のヒットを記念して、マーベラス＆アルカディア主催の「新キャライラストコンテスト」をまたまた開催しちゃいます！　基本ルールは「イラストの中に、KOFEX2の新キャラがいること」というシンプルなもの。旧キャラと絡めたりするとポイントが高いかもね。もちろん、新キャラ単品でもオッケーさ。
　優秀作品には、前回と同様に超必殺な[illegible]賞品が用意されているので、どんどん応募してくれよさ！
●マーベラス賞　非売品の販促物セット（ポスター・トレカ全9種）
●アルカディア賞（一名）「月刊アルカディア　最新号半年分」
　締切は3/19日消印有効だ。下のはみだしにある宛先に「KOFEX2新キャラコンテスト係」として送ってくれよな。CGでの投稿もよろしくね！

対象となる新キャラクターはこの4人だ！

（東京都　ウルフ君）
☆人はパンと水のみに生きるにあらずっしょ。We need K.O.F!

キャラクター大賞 9位・10位入賞記念

K9999とアンヘルの園

前号のアルカディアキャラクター大賞にて、見事TOP10入りしたK9999とアンヘルを祝福しようのコーナー！　おめでとうで腕ニョロロ。

（東京都　白金君）
☆感覚が巻き戻りゼロに向かう。その姿はまるで、羊水に漂う胎児のように。

（東京都　クロさん）
☆美女と青い海があるだけで、その空間はスペシャルピンナップになるのです。

（東京都　ゲコゲさとる君）
☆クライマックス9999連発！　アクロバティックに生きねばウソだからー！

（東京都　はしくらよーま☆さん）
☆純真な乙女であり、妖婦のようでもある二面性が多くの人を魅了したんだね。うん。

（岐阜県　侍さん）
☆史上最凶の暴君の前に、蝿たる我々は支配されることなく潰されるわけだ。

はみだし王子さま

ガトリングアーティスツXX

己のギルティソウルをカラーイラストと化し、全国誌を舞台に壮絶な戦いを繰り広げるコーナーがココだッ！　今月もアツィぜえ！

怒濤のロングラン連載！ GGXX アソシエイション イグゼクス

ギルティファンで作る当コーナー「アソシエイションXX」もシリーズ通してついに4年目の連載に大突入！皆さまのご声援が続く限り、これからもパワーアップを続けていく次第なので、弛まぬ応援よろしく！

(茨城県　きくらげさん)
☆彼女を語る上で海洋生物は外せない！それがアレンジであっても。

(愛知県　はりこさん)
☆知らない人に付いていっちゃダンメー！あ、保護ですか。

(滋賀県　金夏さん)
☆抜刀直後の躍動感があっていいっスね！ソルも妙に爽やかだ。

(東京都　Unimaru君)
☆その呪縛は、身体を絡め、心を縛る。生きるということは、宿命との終わり無き戦いか。

(福岡県　彩丹福太さん)
☆今月はこっそりとディズィー多め。平均投稿量が多いんですよ、この子。

(神奈川県　鳳凰寺嵐さん)
☆お出かけの際は、人の3倍支度に時間がかかるのでは……なんてね。

(大分県　ヤスミンさん)
☆佇まいにもそこはかとなくお上品さが漂いますな。このぼんぼんッ！

ギルティキャラ人気投票
締め切り迫る！

前号で告知するやいなや、たくさんのハガキが届いちょるキャラクター人気投票。予想以上に大好評で、ギルッ子パワーをひしひしと感じています。まだ間に合うので、未投票の方は急いで送ってくださいね！

家庭用ソフトとして初代「ギルティギア」が発表されたのは'97年。後に「ギルティギアX」で活躍の場をアーケードに移し、昨年は「ギルティギアXX」で話題をさらったのは、皆さんの記憶に新しいところだろう。

しかし！　この長きにわたるギルティ史の中で、いまだキャラクター人気投票が行なわれていないのはどーいうこってすか先生!?（注：アソシ内限定）

そこで、いっちょここらで人気No.1をバリッと決めたろうやないけぇと勇んで開催中の"ギルティ人気投票"、現在続々と票が集まっておる。

投票方式は至って簡単。**一人につき一票限定で、本誌のアンケートハガキ自由欄に一筆書いて送るだけ！　あなたが好きなキャラ一人の名前に加え、**皆さんの思い入れや選考理由も書いていてくれるとうれしいぞ。最終締め切りは2月10日必着。発表は次号、2月末に発売される4月号の「アソシエイションXX」内で行なうぞ。

投票してくれた方には豪華GGXXグッズ賞品も用意しているので（抽選で20名さま）、未投票の方は、奮って投票してくださいッ！

(千葉県　ワン蔵さん)

(大阪府　相沢ぱみこさん)

(鹿児島県　風林火(鹿)山君)
☆デフォルメされても、伊達男っぷりは変わらないのだッ。

(埼玉県　天漢架楠さん)
☆生きてる時間、すべてが真剣勝負。腑抜けた明日は必要無いさね。

(福岡県　皐月トミィさん)
☆最近はシャロンとセットで描いてくれるイラストが多いですよ。ええ。

(神奈川県　キョウジさん)
☆次回作でも、快賊団に新団員が誕生しような予感が！

多数のおハガキが寄せられているキャラクター人気投票ですが、先月発表されたアルカディア大賞・キャラ部門の結果を受けてか、皆さん、結構ブリジット＆ソルを避けて投票する傾向にあります。これでどのキャラが栄冠に輝くのか、全く見えない状況です。一番人気は大本命ブリか、はたまたソルか、女性人気絶大なカイなのか、それとも意外な伏兵が……？

筐体百景

三十六之回

TEXT／PHOTO 田渕健蔵

共に歩むもの

その筐体と出合ったのは、
十年ぶりに開催された同窓会での場であった
再会する友はそれぞれの立場も変わり、
多くの者は父親になり、女の子たちは苗字が変わっていた

そして、同窓会の場でお約束的に聞かれるのは、
「今、何しとるん？」という質問の言葉
私は、それに臆することなく答える
「ゲームやってるよ」昔のまま、変わることなくゲームをやってると

それが誇らしげなことなのか、
それとも人生足踏み状態なのか、
そんなことはどうでも良かった

私のその言葉に、ほとんどの友が
「君らしいな」と、微笑んでくれたこと
それが、私にはうれしかった

彼らの記憶の中の私が、常にゲーム筐体とともにあるように

何とも偏屈な願望だとは思うが、
自分の生き方を分かってもらうには、
それが一番理想的なような気がしたのだ

あのころのまま、ただひたすら、ゲームを
使い込まれたそのカプコン筐体が、
また新たなる記憶を作る

「死ぬまでゲームしかやってなかったな、あの人」
友の中にある私の記憶は、最後までそうあってほしいものだ

A-Fro ARCADIA FRONTIERS

読者が作る、ゲーセンの未来！

（静岡県　ココロザシノさん）

アーケード的バレンタイン特集 162ページに急行せよ！

忍者村2003開村決定！

（大阪府　ムンク■山さん）
Ⓗ求むNINJA！　あの伝説の忍企画「忍者村の術」が今年も開催されます！　忍者系投稿を2月19日必着でお■いするニン。

アーケードゲームファンの投稿サロン、A-Froは2003年もお気楽にスタート！　本年もよろしくお願いします（ペッコリ45度）。さらに吉事は続く！　投稿者へのプレゼントである、A-FroオリジナルQUOカード第六弾の製作が進行中なのだ！　今度の絵柄は投稿者桔ネミさん描き下ろしの高嶺 響姫だよ！　このQUOカードを、今月の掲載者全員にお年玉プレゼント、よかったのう！

田渕健康：P164-165（大瀑布）、福田サクテル：P160-161（CMYK）／P162（バラエティCMYK）、カイゼルちくわ：P163（グレースケール）／P166-167（歳時記）

（兵庫県　不知火れいらさん）
☆凛々しい女雀士は好きですよーっ！
続編で、山城会長は花牌を使うのだろーか。

（群馬県　sen-D君）
Ⓗ頭の切れるゾンビってあこがれます。
死後の生き方、考えさせられるわー。

（東京都　ゲコゲさとる君）
☆太鼓の道は　ドンドンカッカ　ドンカッカ（字余り？）。

（東京都　修之介君）
Ⓗ2003年も奈落に堕落!!
底辺に這う者たちのネバーランドだぜぇ！

（福岡県　堀之内美佐雄さん）
Ⓗ全身にライトを浴び、踊ることの感動。
DDR未体験者は、今すぐ踊るのよっ！

（茨城県　きくらげさん）
☆リリスに続くアレンジ人気のガラヤ子。
バトントワラー風な感じできゃわいい。

（埼玉県　h君）
☆魂を飛散させ、■食されぬ世界に二人は転位する。

（東京都　悪趣味さん）
☆ポップンキャラってとこまでがメルヘンで、どこからがホラーなんだろ（笑）。

（埼玉県　松澤シュキさん）
☆峠に哭く秘剣の音。
さまよう魂よ、明日はいずこに流れ着く？

A-Fro ひみつ情報　アルカディア発売と同時に更新される、幻の投稿掲載者様リンク集を君は知っているか!?　投稿作品のキャプションの前にⒽマークが付いたハガキは、「投稿者さんがホームページを開設しています」ということを示しております。ARCADIAMAGAZINE.comの投稿者リンクへ入獄するための、キーとなるのがこちらのアドレスだ！　http://www.arcadiamagazine.com/

闘劇目前！

ストⅢ特集

ゲームは人を映す鏡といいますが、『ストリートファイターⅢ』を好む人々は、どう映るのでしょうか？　私的な意見ですが、自分のものさしを持ってるスタイリッシュなプレイヤーに見えちゃったり。そんなこんなで『ストⅢ』イラスト特集はじまり〜。

（群馬県　[illegible]君）
Ⓗ月と鬼の力がプラス、オロ feat MOONLIGHTが闘劇を制す。

（宮城県　STO君）
Ⓗ愛やファンコールもブロッキングします、だって兵器だよもん。

（新潟県　はやかわ村長君）
Ⓗ幾千もの春麗画を見てきた。こんなグレイト美尻は初めてかも！

（大阪府　たけのこ星人君）
Ⓗキャラクターの配置が見事！
陰影をくっきりさせた顔の塗り方も素晴らしか！

（千葉県　白いST君）
☆"12〜青春編〜"とでも題すべきか。
このイラストを選ばなきゃ俺じゃなくなる気がした。

（神奈川県　ORE君）
Ⓗ墜ちた飛鉄塊「白鷺」。
だが、鳥は翼をもがれようとも、心を[illegible]空に飛ばし[illegible]

（広島県　コデマリウタカさん）
☆窓から覗いてるナンがコワ〜！いるだけでそこはニューデリー。

（大阪府　鷲君）
Ⓗ天賦の才だけじゃない。影の彼女をもっと見てあげなくちゃ。

（鳥取県　韃良尚矢さん）
ⒽトレーディングカードのようなデザインがGOOD！
ニデラカード絶対売れるって！

（大阪府　ten--君）
Ⓗ暗黒読者コーナーに堕したる[illegible]たちよ、[illegible]を描け。それは彼女を描くのと同じことだから。

GLASS MANIA

眼鏡を神として崇めるメジャー球団か、我らグラマニである。2003年も勝ちます、ものすごく勝ちます。ヒソカに半すわひでお特集だったりします。

（大阪府　大嶋亮君）
Ⓗフェイス・ザ・グラスアイテムDOSUE。
一年の眼鏡は元旦にありどすえ。

（沖縄県　井上哲也さん）
☆ミッドナイトキザ御大が加勢!?
グラマニも永年安泰じゃのう！

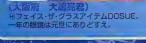
（大阪府　うりのさん）
☆レンズに映るのは一面のファンタジー。ももが違和感ねえー。

（北海道　星夜☆さん）
Ⓗ君は見たか、マスラオコォォール！
ライブの映像をDVD化してほしいですね。

（茨城県　和倉あみさん）
☆突っ込みやジョークは要らない。
賜杯の儀に、本当の声を乗せてくれ。

A-Fro ひみつ情報

アフローズ魔法学院投稿課グラスマニアセクションに属する生徒たちから、新年早々力作が届き、教官一同うれしい限り。眼鏡を掛けたキャラクターに関する投稿を送れば、チミも即刻加入できるぞ。初投稿はどのコーナーにしようかしら、と迷う女の子ちゃんは、とりあえずアフロのグラスマニアあてに送っておくとよいだろう。以上、今月の草の根活動を終わります、イエッサ！

アフロ グレースケール。

寒い冬だが明ければ春さ！　と息巻きつつも、冷たい風をゲーセンでしのぎ縮こまるロンリーボーイ＆ガールズに贈るモノクロページのゲーセン応援歌。それが「グレスケ」なのです！　さあ、温められいその心！

（東京都　K.O.U君）

矢印漬けの日々よ、再び

ついに！　っついに！『DDR EXTREME』が大登場～!!　いや～待ちに待ったDDR最新作！　しかも旧曲が多数大復活とくりゃあ、もー踊るしかないぜコリャってカンジですか～(ヒコリ)。

とはいえ、不満が無いわけでもない。何が不満かってアナタ、巷のプレイヤーのスタイルっすよ！　どいつもこいつも「激」で足踏みマッスィーンと化しているこの現状！「鬼」なんぞはもってのほかッ!!　……すいません、少し取り乱しました。

いやね、私が言いたいのは、DDRを「踊って」いる人がほとんどいない、ってことなんですよ。昔はよくいた「スライドステップ」「大回転」などのスキルを駆使する猛者が、最近とんといない、この現状が不満なんですよ、ええ。

何も高難度の曲をクリアするだけではない、もっと幅の広い遊び方ができるゲーム、それがDDRのはず。これを読んで、「踊る」人が増えてくれればいいなー、と思います。

……いや、「鬼」に立ち向かうだけの技量と体力が無くて悔しいわけじゃないっスよ、ええ(汗)。

(千葉県　猫宮はるきち君)

☆ゲーセンを、そして身体をアツくするアイツが帰ってきた！　熱い志をその胸に、ぜひパフォーマーの意地を見せてくれよダンサー諸君ッ！　でもケガだけはすんなよな！

（埼玉県　松澤シユキさん）
☆笑顔へ吸い込まれそうになるチェイス×3！
この幸せ感、あなたもゲーセンで感じられーぃ!!

余裕しゃくしゃく新作に胸躍れ！

趣味である「夜の物見遊山」の途中、ふらりと立ち寄ったとあるゲーセン。だが、何やらギャラリーが多い。

「『EVO』の大会か……」

と、しっかりと観客を決め込むことにした。

「2Dに近い3D」だと考えていた『VF2』までは自分もしっかりとやり込んでいたのだが、それ以降はなかなか手を染める機会もなく、次第に自分の中では廃れてしまっていた。だが眼前に広がる『EVO』の世界は、そのブランクを粉微塵にするくらいの衝撃を自分に与えた。

「こりゃ、負けてられないな……」

と、決勝戦が終わった後の会場をふらりと後にしようとしたその時……！　自分は「視認」してしまったのだ。

「……あ、『あずまんがパズルボブル』じゃねえですかいっ!!」

しかも、設置場所は先の『EVO』台の真ん前!!　漢たちの渦巻くエネルギー、その真っ直中にそれは存在していたのだ。

「……知っている限り、県内では(設置が)ここだけだ。しかし、この状況は……！」

手の中で汗ばむ一〇〇円玉。5分考えた。もう一度言おう、5分考えたのだ!!

そして、その結果……。

「……蔑むがいい。蔑むがいいさっ!!」

……『あずボブ』(勝手に略称)に軍配が上がっていた。画面では、ちよちゃんが元気にはしゃいでいる。自然に自分の顔もほころんでいた。

「ほのぼのチックがええやねぇ～」

と、おおよそ1時間ほどプレイを楽しんだのだった。

……無論その間、無数の刺すような視線が延々と浴びせられていたのは、いうまでもない……。

(広島県　大自然の流浪人君)

☆だれも猛者に蔑みの言葉は持たねぇですよ!!　でも5分も悩んだ時点で優柔不断といわざるを得ないねフ～(嘆息)。

確かにほのぼのしてるけど、中身はしっかりと新パズボブなのです！　あずまんが愛読家のみならず、新作に飢えたパズルっ子にもオススメの逸品といえますな。

（神奈川県　壱としさん）
☆伊○家まっつぁおのオシャレ裏ワザなのよさ！
三コマ目のはちと食えない？　いや愛があれば！

拾ったのは大事なキモチ

久々に金もヒマもできた、ある日の仕事帰りのこと。

行きつけのゲームセンターに立ち寄って『ニンジャウォーリアーズ』をやろうとしたら故障中でプレイできず、腹いせ気味に『銃武者羅』をプレイしてまたも1－3エリアを越せずに信長公に笑われ、今日はこのぐらいにしといたらぁと愛車に戻ったのだが……。

「おや？」

車止めの後ろに何か落ちている。それは、何かのゲームで使うカードだった。なんでこんな所にと思ったが、実際落ちているのだから仕方ない。

拾い上げてみると、何日も放置されていたらしく表面は砂の跡でボコボコ。名前は記入されていなかった。

私はしばらく考えた。これでは無事落とし主の元に戻ったとしても、果たして使いものになるかどうか……。

しかし私はここで、自分がアルカディア読者であることを思い出した。

「いいや、No.30A-Froの諸江カズノリさんのようなこともある。やはり届けておくべきだ」

決断した私は、それを持って店内へと戻った。

(富山県　山田身楽斎君)

☆カードはもう使えないかもしれないけど、その気持ちこそが尊いのです。カードなどの記録媒体が増えた昨今、落とし物も増えるはず。小さな優しい気持ち、忘れないで。

（兵庫県　ナナミ藍さん）
☆「タイツは60デニール希望」ですとッ!?
そんなシビぃ要望も抱えつつ、発売日に期待を！

（宮崎県　にやけさん）
☆痛みを知らない、だからこその痛みもある。
刺激が無い……退屈。求め、歩き続ける。

A-Fro ひみつ情報　この原稿を書いている今は、聖夜とか呼ばれる夜の模様。いいです、ボカぁ仏教徒～などと使い古しの言い訳をしつつも、とりあえずこのコンビニで買ったケーキ(160円)にローソクを……(黙考)　祝えてねぇ!?　まぁとりあえずゲーセンね！　と、今年も相変わらずの生活っぽいです。こんな阿呆が住むアフロですが、今年もお付き合いくださいね　(ちくわ)

A-Fro漫画道場

ゲームへの愛、どうやって伝えれば君に届くの？ ……そうよマンガよ！ そんな青春劇に燃ゆる、ゲム好きマンガ表現者のサンクチュアリがここですよー。[illegible]式レヴェルまで魂こめた作品を随時募集中でsir。

(東京都　采姫炬さん)
☆ナチュラルでやらかすヤツが一番……こわ……い……ガクッ。

(東京都　F.F太郎君)
☆格闘ゲー外国人に一人はいますね、妙に江戸っ子気質の方が。

(岩手県　きりふ風丸さん)
☆ポリシーあれば負けも勝ち。万年背水陣なアナタが素敵よ。

(静岡県　竜胆さくらさん)
☆あの、ピーコさんも随分顔色が悪いんですけど……腐食メイク？

(新潟県　げっつ☆先生)
☆VGMは「ナイスト」のシ・メールを推奨とのこと（本人談）。

(滋賀県　滴月だんごさん)
☆よりよき21世紀に貢献するアルカディア、これからもヨロリ。

(神奈川県　岡本雅也君)
☆心の声だけじゃなく……はっきりと言っておやりッ！

(出島　そたい君)
☆テストで間違えてもアルカディアの名前だけは出さないでくれ！

アルカディア大瀑布

アーケードゲームをブリーフ……いさやもチーフとしたお笑い一発芸、そして[illegible]を詰め込んだ珠玉にして[illegible]たるバラエティコーナー、それが「アルカディア大瀑布」[illegible]君らも学校の[illegible]で言っているところだろう。

(愛知県　みか[illegible]さん)
☆季節柄、ちょっぴりハートウォー[illegible]

忍者村二〇〇三開催!!

(福岡県　皐月トミィさん)
☆忍者＋教師というマニア設定な忍び!?君も未発見忍者を発掘、捕獲し投稿せよー。

(熊本県　エレ金哲君)
☆1コマ目ですべてが終わっている物語を、強引に昇華した幕引きに乾杯。

アフロ1人のビッグショー2003

今年最初の「ビッグショー」は、クオリティメチャ高の[illegible]を多数[illegible]出する、[illegible]の[illegible]STO君にターゲットロックオン。

タフリからオチにたどり着くまでのドライブ[illegible]

突に始まるドラマと、[illegible]にカタストロフ[illegible]界点を突[illegible]

上半期最大のヒット作となりそうな「ニゴロバーEvolution」[illegible]

面白封筒選手権

A-Fro[illegible]

(東京都　采姫炬さん)

気付かれましたか奥さん、今回A-Froのそこかしこに隠されている「忍者村2003」告知に！　当時最高の投稿量を記録した前回以来しばらくぶりの特集ですし、爆発寸前にまで高まったSINOBI欲求をここに昇華しようじゃありませんか皆さーんッ！　「俺的ベスト忍」「忍ぶれどレア忍」「私と忍の相対性理論」など、イラスト・文章・そのほかあらゆる表現手段で「忍者村2003」に大集合プリーズ！

ゲルエロス村

（東京都　ヨン君）

ほのかなお色気と、戦場の中のセクシー、この2点に注力しつつ今日も走り続けるゲルエロス村であった。

（神奈川県　みの虫さん）
☆今年も続投予定の更衣室シリーズ。リクエストも多かったりする。

（神奈川県　公式さん）
☆最新基板でリメイクしたら、セクシーに甦りそうね〜。

（愛媛県　立花ハルキさん）
☆今年の上半期を引っ張りそうなビッグタイトル出現。要チェキよ。

（埼玉県　笹波ミコトさん）
H脱麻ギャル選手権も募集中。村民は一人1点以上の投稿をスベシ。

ガーデンローズ

今回の「ガーデンローズ」はアンケートハガキ特集です。何か最近、投稿&アンケートで妙にこのコーナーの勢いがあるんですが、どうしましょう……。迷えるアフロヅへ愛のアドバイスをば送ってケロ。

（東京都　STS！君）
☆なんてこった！　携帯までSTS！パルスに汚染されとる。

（北海道　犬飼多美代さん）
☆同意見超多数。合成されたのか。

（東京都　夏目リョウさん）
☆俺は君の早合点の方にびっくりするよ！

（東京都　るうとさん）
☆例の作品は拡大コピーして編集部に張ってあるぞ。

プリセル大作戦

（埼玉県　□まみるさん）

（山口県　星見エリサさん）

MM 無理想無解決ターボ

風水関係なら任せろ、スゴイ赤子がやってきた！　その名も「バイオミラクルぼくってコバ？」…などという空寒い自作自演を絡めつつ、読者さまより送られてきたオモロ楽しいアンケートハガキを、勢いそのままに掲載していくブリッツ感満点のコーナーが、ここ「MMT」でございます。

12月号、137ページの「兎大会・ジャッカル使用不可」に笑いました。ガンダムの使えない「連邦VSジオン」みたいなものですか。（東京都　ウサシャモでゴーよ。さん）
☆全国のゲーセンの大会リストをよく見ると、いろいろな限定ルールが見付かります。各店舗が工夫を凝らして大会を盛り上げようという意気込みを……見てやってくれッ！

浪人生のクセにゲーセン三昧、このままではイカンと思い、12月から自分に禁ゲーセン令を施行する。予備校のすぐ近くにゲーセンあるので、毎日が誘惑の日々だ。だけど、受験が終わるまでの我慢だと自分に言い聞かせている。受験明けのゲーセンは、きっと数倍楽しいはず！（千葉県　へのつっぱり君）
☆受験シーズンも、もう大詰めですね。既に結果が出ているという方や、まさに今が本番真っ只中という方、さまざまでしょう。結果がどうあれ、もう一息でドリーミィーなゲーセンライフがあなたを待っているはずです。もう一踏ん張り、ラストスパートに頑張ってくださいね！

『ケツイ』の長時間プレイでケツ痛い、なんてネタはロックオン対象ですか？（群馬県　NAGA君）
☆国連権限により一切の存在を掃滅さるるの刑。

「バキュラッタ」が載って、「中尾バキュラ」がボツな理由が分かりません。（宮城県　CPU君）
☆俺の口から……それを言わせたいのカッ!?

1月号のMMターボでアフロ初掲載。「やったぜ！」と喜んでたら、「……名前が間違ってるYO！」。まさか、自分の名前で誤植が発生するとは。でも、なんか光栄。猪木の張り手をくらってうれしがるファンのような心境です。（茨城県　ぶしゃ君）
☆それは誤植ではなく、担当のタイプミスじゃあぁ〜。今後は気をつけるよってに、堪忍してつかあさい。平伏。

↑（山形県　純一雫さん）
☆もしくは「おやっさん」で。

↑（兵庫県　ブッ飛び次郎君）
☆三式機龍はぜひに合体変形希望。

↑（神奈川県　安藤君）
☆エディはどっちなのさ？

↑（埼玉県　NAT君）
☆妙に味わい深いので採用してしまった。

↑（埼玉県　でばいそ君）
☆時代が追い付いてきたようだ。

↑（和歌山県　マンちゃん）
☆真っ暗なジャブローを照らすためよ。

↑（山梨県　おくいねねさん）
☆モミアゲにやる気が表れちょる。

↑（京都府　はじめの新庄君）
☆今年もあえて選んでほしい。

↑（群馬県　夜ノ森梟さん）
☆バッチリ決めたぜ…… 編集長！

↑（宮城県　ヤッペ君）
☆早過ぎた恐竜ブームに乾杯。

A-Fro ひみつ情報　最近、我らが「大瀑布」の誇る各欲望系コーナーへの投稿がえらい盛り上がりですよ先生！　「ゲルエロス」や「プリセル」はいわずもがな、閉園の噂もあった「ガデロズ」の蘇りっぷりったらもう！　その替わり、美少年を愛でる「ビチッ子士俵祭」とメガネ愛好会「グラスマニア」は最近下火。ラヴな男子orメガネちゃんに半生注ぎ込んだらぁと叫ぶ投稿戦士は、今こそ奮い立つ時ぞ！

げえせん歳時記

僕らが求める「強さ」の観念

主にシューティング系ゲームにいえることであるが、ボス敵などの耐久力があまりにも高い。『メタスラ3』のラスボス戦など、連射しっ放しで数分間はかかる。その間にプレイヤーの指はしびれ、過酷な持久戦にうんざり感さえも覚えてしまうのである。

　ボスキャラクターは、そのステージの締めを飾る存在だけに強くなければならない。ボスともあろうものがあっさり倒されてしまっては、プレイヤーだって拍子抜けしてしまうだろう。だから、ボス敵が多彩かつ激しい攻撃を繰り出してくるのは当然といえば当然(それにも一線があると思うが)。しかし、耐久力の高さというのは難易度と全く違う事象ではないだろうか。

　途方も無く体力が多い、あきれるほど頑丈……そういった敵に対し、プレイヤーにはただひたすら撃ちまくることが要求される。それに、そのような長期戦では敵の攻撃もパターン化してくる。プレイ内容が同じことの繰り返しの「作業」になっては、ゲームを楽しんでいるとはいい難い。

　昔のゲームは敵の耐久力はさほどでもなかったが、攻撃のパターンが奇抜なものが多くて楽しめた。『グラディウスⅡ』や『R・TYPE』などボスとの戦闘がとても面白かったし、クリア後は「強敵を倒した！」という達成感をかみ締められた。このように、プレイヤーを楽しませる工夫によって敵の強さを演出するのが理想であると思う。

　混同されがちだが、耐久力の高さは強さと関係無い。「ボス＝タフ」という観念があるのは確かだが、それも度合いによる。むやみに頑丈過ぎてプレイヤーをうんざりさせてはどうにもならないので、その点はよく検討して程よい耐久力を設定してもらいたいと思う。

(滋賀県　大聖リース君)

☆思い出してみれば確かに、伝説の「火蜂」など耐久力はさほどでもないのに、時間の短さを感じさせない濃密な戦いを味わえましたね。名作あるところ、名ボスありき！

　春へと続く新作ラッシュ、「楽しめるボス戦」ができる名作に期待しましょう。

(東京都　良月君)

☆ぬぅぅラッシュの速さ比べかッ!?
異様に心へ響く構図であるな皆の衆ゥゥゥ!!

(兵庫県　江我魚さん)

☆「二人だけソロ化!?」と話題沸騰の彼！
続報は来月、いやさ来世ぐらいまで待て!!

編み出せ新技！新境地への旅路

12月某日、京都の某ゲーセンにて。

友「しかし、やっぱり"A"はいい曲だよな」

俺「……でもすごいなお前、難度7だろ？　俺そんなのできねえよ」

友「伊達に初代からやり込んでないからな」

俺「まぁそれは置いといてさ、今日はこれから何やんの？」

友「おう、今日は"いつもと違う音ゲーの楽しみ方"を考えてきたから、お前やってくれ」

俺「自分でやれよ！　なんで俺なんだよ？」

友「まぁいいじゃん、とりあえずやってみようや」

俺「もうええわ……んで一発目は何なんだ？」

友「よし、まずは『ギタフリ8th』&『ドラマニ7th』。今が旬だ。これを"一人でセッション"してもらう」

俺「……え……？」

友「イスに座って両手でギタフリやって、足でバチつかんでバスドラムをオートにすりゃできるだろ」

俺「……分かったよ、やりゃいいんだろ」

～数秒後～

-STAGE　FAILED-

友「まぁこうなることは分かってたけどね」

俺「なら最初からさせるな!!」

友「次は『ポップン8』だな」

俺「……一人バトルモードとかはナシやぞ」

友「分かってるって、今回は"後ろ向きでプレイ"だ。大丈夫、5ボタンでいいから」

俺「でも、それならうまい人ならできるんじゃねえの？　俺は無理だけど」

友「(こっそりと)曲はランダム、さらにオプションでハイスピ×4とランダム付けて……はいスタート！」

俺「うぇえっ!?」

　書かなくても分かると思うけど、一曲目、二曲目ともにゲージ0でゲームオーバー。

俺「……最後に何か言いたいことは？」

友「次はもっとスゴイの考えてきますわ」

俺「ええ加減にせいっ!!」

(京都府　G-L君)

☆ゲームには無限の楽しみ方がある……千差万別十人十色、それを模索してこそ真のゲーマーであるとはいえませんかね皆さーん!!

　とはいえ今回の場合、最後の後ろ向きプレイが理論上絶対不可能でマジ後ろ向き。よい子はマネしてグレんなよ！

聖☆キャりっ子学院 青空教室

郵便はがき
1548528
東京都世田谷区若林
1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
聖☆キャりっ子学院　係

SOUL CALIBUR II
全国のゲーセンにて大好評稼動中!!
NAMCO

A-Fro ひみつ情報　見さらせ諸君、いや見てください！　投稿規定欄に輝く、毎月恒例となった「あて先イラスト」を!!　「投稿せねば！」的暗示効果満載であれば、あて先などの文字情報は不要、むしろ今回の天空美月さんのように「あて先は↓」と書くだけのソーシンプルが理想！　そんなカンジで作品は随時募集中です、ただし掲載サイズが多少小さいので、文字は普段より大きめにお願いネ！

湯煙の向こうに懐かしのアイツ

ある日のこと。私は友人と某温泉ランドに来ていた。たっぷりと温泉気分を満喫した私たちだったが、車で来ているため、風呂上がりの一杯は不可。つまり、がっつりと暇を持て余していたワケだ。

その暇をつぶすべく、我々は娯楽ルームなる何とも面妖な部屋に行くことにしたのであったが……。

「な、何ィッッ!?」

我々は部屋に入るなり腰を抜かした。我々の前に広がる光景は、それほど衝撃的なものだったのである。『スパⅡX』『ギャラクシーファイト』『キング オブ ザ モンスターズ2』『大江戸ファイト』、しまいには『究極タイガー』『最後の忍道』まである。自分がまだ学生だったころにハマったゲームがほとんどであった。

「しっかし、濃いんだか尖ってるんだか凹んでるんだか、よく分からない品ぞろえだな」

「いや濃過ぎだろ、どう考えてもよ」

とりあえず満場一致で(二人しかいませんが)暇をつぶすことにした我ら。が、友人に『大江戸ファイト』を先にプレイされてしまったため、私は違うゲームをプレイせんと室内を徘徊。その時、『ぐっすんおよよ』と『バトルガレッガ』の間で強烈なオーラを発しているゲームを発見した。

『ファイナルファイト』

かつて『ストⅡ』が出る以前に、かなりプレイさせていただいた珠玉の名作。このゲームがあったからこそ『キャプテンコマンドー』や『パニッシャー』『天地を喰らうⅡ』、そしてサイドビュー横スクアクションの最高傑作『エイリアンVS.プレデター』や『D&D』が誕生したのだ。

私はイスに座ると、無言で一〇〇円玉を筐体へねじ込んだ。今まで何百と繰り返したキャラ選択を、ゆっくりかみ締めるように行なう。

私の分身が画面に姿を現す。その名はハガー、メトロシティの市長であり、暴力集団「マッドギア」に誘拐された娘ジェシカを救うために立ち上がったナイスガイだ!! その勇姿はカプコンの新作『CFAS』に参戦しているので説明不要だと思う。どう見ても市長に見えないこの男が主役(コーディーは無視)なんて、「某ハリウッド映画かよっ!!」と思わされたものだ。

いざプレイしてみると、今の自分と昔の自分との実力差がかなり歯がゆい。一面ボスのダムドが吐き捨てたガムを取ってまで命をつなぐとは、昔では考えられないぜ……。

ゴリ押し戦法で場をつないで進み、ソドムに刺されエディに射殺されポイズンに蹴り飛ばされヒューゴーに吹き飛ばされハリウッドやエルガドには(長いので略)……まぁそんな感じで、ザコやボスにボコボコにされながらたどり着きましたラストステージ! コンティニューは数知れず、汗でレバーがじっとりする。

しかしここで悪夢を思い出してしまった。ラスボス前には、強力なザコが軒並み出現する、難攻不落の防衛ラインが待ち受けているのだ。このデッドラインにワンコインクリアを阻止され、涙を飲んだのは私だけではないはず!!

そしてまぁ、大方の予想通り私のハガーはボコボコにされ、あっと言う間にコンティニュー画面。連コインしようとポケットをまさぐる我。が、手には何も当たらない。連コインし続けたツケが、今ごろ回ってくるとは……!

「アウチッ!!」

予想外の事態に、頭の中が真っ白になる。それでも無論画面のカウントは止まらない。

「そうだ!」

友人なら持ってるハズとレスキューダッシュ! が、当の友人はテムジン(ロボにあらず)を駆りMr.ビッグと死闘を繰り広げていた。ガンバレ～って応援してる場合じゃないよね～。

……こうして、私と『ファイナルファイト』との再会は終了した……。

(茨城県 沖田戒(SG)君)

☆伝説の最終防衛ライン……そう聞いただけで情景が蘇る、まさにカリスマ的名シーン。

市長も復活することですし、『CFAS』発売までに『ファイナルファイト』をやり込んでおくのも吉かと! 『飛竜』や『ジャス学』とかもネ!

羅将神ミヅキ

(山梨県 チガミさん)
☆捨て子の憎しみが、絶対の存在と化した魔性。美しき巫女姿の陰で、邪霊は妖艶に嗤う。

(兵庫県 藤富君)
☆斬影、追ってか追われてか夜に舞う。新たな戦場を得た彼の活躍に刮目せよ。

(山形県 里田里みりさん)
☆… だ、だれの…?(ごきゅり)
なるほど、確かにダークネス。

アーケードゲームのネタならどんと来い! 優秀作品(eb!マークが付いた作品)には、QUOカード進呈中!

【投稿全般・鉄の掟】
全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに! URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載!
投稿作品は「未発表」のものを! 個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
○締め切りは「必着」の日です!! 遠方からの投稿の際は要注意!!

【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(官製ハガキの比率)が基本技!
○イラスト内に文字を書くなら大きめに!
文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ!

【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。
モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK!
○推奨サイズは592×874ピクセルか、350dpiで7×5cm程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ! JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
○作品と一緒に、住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れて送ってください。
○圧縮時にはフォルダそのものを圧縮して送ってください!
圧縮後サイズの上限は3Mぐらいです。

「あて先イラスト」募集中!

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部 A-Fro各コーナー係

次々号5月号の締切は……… **2月19日(水)必着!!**

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください!
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね!
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
afro_cg@arcadiamagazine.com

ソウルキャリバーII 発行／Half Wing

胡蝶花

オフィシャル設定を最大限尊重しつつ、キャラを独自のパーティに編成。ささやかなさびしさと優しさを感じさせる筆運びが見事です。

A5版　52P　オフセット　表紙カラー
本代定額小為替500円＋送料切手200円
〒326-0814
栃木県足利市通2-4-16-302　須藤弥生

THE KING OF FIGHTERSシリーズ 発行／AKUNA

PINION総集編

京の子供を妊娠したと言い張ったり、ネギで京の風邪を治そうとしたりする庵がイイ具合に壊れている連作ショートギャグ集です。

A5版　36P　オフセット　表紙1色
250円分無記名小為替＋200円切手＋宛名シール
〒198-0013
東京都青梅市木野下1-154-2　鈴木幸代

ポップンミュージックシリーズ 発行／LOVE2MESSENGER!

僕たちいつでもレインボー!!

シリアス　ギャグ　4コマ

A5版　44P　オフセット　表紙カラー
100円分無記名小為替＋160円切手
〒070-0821　北海道旭川市錦町12丁目3110-06　安済利枝子

ダークギャグ＆ホットシリアスなポップン本！

ギャグは4コマと1Pもの。適度にダークなネタ回しがニヤリとさせます。絵柄を微妙に使い分けているのも、笑いを誘う効果大ですぞ。イラストも数点収録。

かごめの歌に天才を見るスギ、孤独を見るレオ。シリアスー本は『表現』をすごく大事にしたテーマと絵柄の作品です。ベタの使い方が激ウマ！

CAPCOM & SNK シリーズonly
イラストサークル会員様大ボシュウ。
新設につき会員様をボシュウしています。CAPCOM & SNKの作品 ゲームが大好きな方、イラストを描きましょう。会報→2カ月に1度 定価→1回400円。興味を持った方は80円切手を同封して下記住所まで お願いします。初心者の方も大かんげい! よろしくお願いします!
〒890-0025
鹿児島県鹿児島市原良町2109-17 ひまわり荘202号 長吉由加里 まで☆

IIDX中心音ゲー会員制サークル
Attitude
2003年2月に新設のサークルです。3ヵ月に1回、会誌発行で1回につき400円(送込)です。興味を持たれた方は80円切手を同封して、案内書+入会書を取り寄せて下さい。
289-1212
千葉県山武郡山武町椎崎553
佐久間由佳 まで。
2月以降常時会員ボシュウ中。

ポップンオンリー会員制サークル
サークル『High-tone』では新規にあたり会員様を募集しております。3ヶ月に1回会誌発行(オフセット)会費1回500円(送料込み)興味を持たれた方は80円切手貼り付け済返信用封筒同封の上お問い合わせ下さい。案内書をお送りします。会長:供波 葵
041-0811
北海道函館市富岡町3-30-5
山本(方)HT係

伝言板

鬼は～外！　友は～内！

★コスプレ仲間＆お友達募集！

都内中心にてコスプレ活動している人。ジャンルは問いません。またコスプレが好きな遠方の方は文通にて。当方C.N姫野うさぎにて活動中！　ジャンルは美少女系です。
〒330-0006　埼玉県さいたま市島町63-4　清水貴美子

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは封書でも構でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★PF求ム!!

bmIIDXかpop'nに熱を注いでいる方、私と文通またはイラ交文通しませんか？　年齢、男女、県内県外問いません!!　初回のみ自己PRと80円切手同封でお願いします!!
〒329-0205　栃木県小山市間々田754-16
町田様方「海堂瑞樹」係

エー、今年最初のお詫びです。2月号「今月のオススメ」幻想幻術様の「ししゃものフリッター」、版型が「5版」となっていました。正しくは「A5版」です。サークル幻想幻術様と読者の皆さまにはご迷惑をお掛けいたしました。ここに訂正してお詫びいたします。……うう、今年は絶対ミスしないようにと思っていたのに、年の初めから情けない……。

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。■研究 アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。■男性向け／女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。■4コマ 4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

beatmaniaⅡDX 発行／藍玉石堂

ALMOST LOVE

ラブラブにしてライバル、という感じのユーズとナイア満載。全体的にホンワカした雰囲気で、ボリュームもなかなかの一冊ですぞ。

B5版　72P　オフセット　表紙2色
700円分の無記名小為替＋240円切手
〒714-0057
岡山県笠岡市金浦1463　藤原綾代

THE KING OF FIGHTERSシリーズ 発行／MCF

THE KING OF LOVE

ギャグ

セミシリアス気味に展開する23Pギャグがメイン。微妙にえっちいですが、それ以上にリョウのアワテぶりがカワイイくて笑えます。

B5版　44P　オフセット　表紙カラー
500円分の無記名小為替＋200円分の切手＋宛名シール
〒596-0051
大阪府岸和田市岸野町8-7　若木里枝子

ポップンミュージックシリーズ 発行／level-X

チョメ。2

ギャグ

多彩な執筆陣、4コマから16Pものまでバラエティに富んだギャグを収録した大ボリュームの一冊。割とマコト兄さん中心気味かな？

B5版　120P　オフセット　表紙カラー
1000円分の無記名小為替＋送料390円分の切手＋宛名シール
〒790-0921
愛媛県松山市福音寺町162-12　鞍懸有理

いよいよサークル参加の前に!?
牡丹、同人デビュー？ その10
イベント直前・準備のアレコレ

牡丹「やほー！　参加イベントが決まりました！」
ジョイ「ほう、それは結構ですな」
牡丹「こういうとき『イベント受かったのに本が間に合わない！』っていうサークルさんの話をよく聞きますけど、あたしはもう本ができてるから気楽ですよね〜」
ジョイ「何を言われます、当日までに準備しておかなければならないことは山のようにあるのですぞ？」

デコレートにもルールあり？

ジョイ「以前あなた自身が『イベントでサークルさんにお願いしたいこと』をここに書きましたね？」
牡丹「えーと、1：釣り銭を十分に用意する、2：お客さん用の見本誌を用意する、3：スペース番号を書いたミニ看板とかを置く、でしたよね？　あ、そうか。釣り銭は前日までに両替しておかなきゃいけないし、見本誌や看板も先に準備しておいた方がいいですよね？」
ジョイ「いかにも。さてスペースはどういう飾り付けをなさるおつもりですかな？　無論、本と必要なものだけ置いてシンプルに、というのも選択肢の一つですが」
牡丹「ファランを描いた等身大ポップを置いて、発泡スチロール製のアールデコ柱と階段置いて、金縁取りの紅ビロードを敷いて、イルミネーションと音楽を…　」
ジョイ「執事二〇一芸・国産天然丸大豆ッ!!」
牡丹「むぎゅッ!?（直径60cmとは、さすが天然…ー）」
ジョイ「参加要項をよく読みなさい、この広さのサークルスペースにそんなものが収まりますか！　それにこのイベントは電源使用不可、音楽禁止です！　確かに一般参加者へのアピールは大事ですが、ルールを破ったり、周囲に迷惑を掛けるのはもってのほかですぞ！」

手持ち搬入と直接搬入

牡丹「そうだ。柱や階段はあきらめますけど、最大の荷物である同人誌ってどうやって会場に運ぶんですか？」
ジョイ「基本は自分の手で運びます。これを手持ち搬入と呼ぶようですな。カバンに入る程度ならカバンで。段ボールクラスの量なら自動車などで運び、会場内は両手で抱えて持ち運ぶ。公共交通機関を使う場合や徒歩なら、折り畳み式カートなどを使うのがよいでしょう」
牡丹「大手サークルさんが、宅急便の段ボールを何個もブースに置いてるのを見た事がありますけど」
ジョイ「あれは直接搬入といって、印刷所で刷り上がった同人誌をイベント会場に送り届けてもらうのです」
牡丹「それ、便利そうでいいなあ」
ジョイ「もう刷り上がった同人誌を持っているあなたの場合は使えない手段ですがね。イベントによっては自宅からの宅配便による搬入も可能です。ただし逆に、印刷所やイベントによっては直接搬入不可の場合もあります。とにかく参加要項やマニュアルの類はキッチリ読んで理解し、なおかつそれを守るように！」
牡丹「はーい。あと、当日までに用意しておかなければならないモノってあるんでしょうか？」
ジョイ「ふむ。手伝ってくれる人が最低一人いないと、当日はいろいろと厳しい事態に陥りますよ」
牡丹「え、厳しい事態？　何だろ……じゃあジョイさんお願いしますね。あたしのやおい本を売る手伝いを」
ジョイ「……墓穴？（汗）」

THE KING OF FIGHTERSシリーズ 発行／久遠堂雑貨店

Forbidden Sweet

18禁
ギャグ
シリアス

ウィップと一緒にお風呂に入ろうとしたり、クスリで落とそうとしたりするクリザリッドの絵柄や行動がチョイかわいめな1冊です。

B5版　36P　コピー　表紙カラー
400円分無記名小為替＋160円切手＋宛名シール
〒092-0171　北海道網走郡美幌町美富295番地　近藤様方　KWZ係

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK、攻略本はとくに歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル　●判型　●総ページ数　●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）　●本のPR文（40字以内で）　●サークル名　●通販申し込み先　●通販での値段（本の代金&送料）と送金方法　●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
では、たくさんの投稿を待ってます！

■通信販売を申し込む方への諸注意

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　◎宛名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所、氏名を記入したものです。　◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　◎サークル側の都合により、本の発送には1〜2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。　◎万が一の場合のため、自分の住所、氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。

宛先 〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル（株）エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切 基本的に随時募集です。3月末に掲載を希望する人は**2月20日（木）**消印有効です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方

「闘劇参加ゲーセン」サイト

新宿スポーツランド
http://www.spolan.com/index.shtml

アンケート / レゲー見聞録 / 20世紀名作

東京セガ系ゲーセンのトップバッター

ゲーマーなら一度は訪れてほしいゲームセンターが、新宿スポーツランドの各店舗。本サイトはそのホームページであり、本館、中央口店、西口店の三店舗の個別サイトから構成されている。

コンテンツとしてはイベント情報、入荷情報、景品情報などがある。中でもイベント情報は大会予定日だけでなく参加申込方法も掲載されているので、大会へ出場する人は必ずチェックしてほしい。それぞれの店舗ごとに異なったページ構成・コンテンツとなっており興味深い。各店舗をチェックした上で、実際にお店へ出向いて比較しあうのも面白いだろう。

画像は西口店のもの。トップページには新製品の入荷状況とイベント情報がこれでもかと濃密に掲載される。すぐにチェックすべし。

AmusementStagePOPY
http://popy.tv/（携帯電話用 http://popy.tv/p/）

レトロゲーム / ケータイ / 全国オンライン

プレイヤーのコミュニケーションを前面に

新潟市内のゲームセンター、Amusement Stage POPYのホームページがここ。ページ構成はゲーム別の掲示板がメインとなっており、「闘劇」で取り扱うゲームタイトルの掲示板を中心に設置してある。各タイトルごとに掲示板があるので、対戦仲間ができるかも。遠征する人は、ぜひとも掲示板に書き込んでから行ってみて。

トップページはイベント情報と入荷情報が詳細に記述されており、お店に行く前には必ずチェックしたい。またコンテンツとしてイベント情報のページも用意されており、そこではこれから開かれるイベント予定の詳細と過去のイベント結果が掲載されている。

文字中心のページだが、お店や常連さんの雰囲気を感じ取れる。遠征前には必ずチェック！

アミューズメント ファンタジスタ
http://www.am-fantasista.com/

コメント / スタッフ / 筐体貸し出し

遠征歓迎ゲームセンターのホームページ

岡山県倉敷市のゲームセンターであるアミューズメントスペース、ファンタジスタのホームページ。コンテンツとして入荷情報やイベント、マップなどの基本アイテムが一通りそろっている。

ただし、それぞれの味付けは、ほかのサイトと異なっている。例えば設置台情報となるゲームリストでは、設置ゲームすべてにコメントが付け加えてあり、楽しみながら読める。掲示板でも、店員とのコミュニケーションに重点が置かれていて常連ではない人も楽しめる。

また遠征推奨の店舗なので、掲示板で店員さんに一声かけて遠征しよう。

ベーシックなデザインだが掲載されるコメントと情報はとてもユーモアにあふれており、見る者を飽きさせない。

「DDR」CGサイト

Rebirth X eLements
http://nbb.hp.infoseek.co.jp/

縦ロールが印象的なユニ（『DDR4th』）の掲載イラストを始め、『DDR』のイラストをたくさん楽しめる。また『ビートマニアIIDX』ファンにもアピールするCGが満載。

E-RAVE　ヒドミ
http://www3.to/e-r

ユニのようにかわいい女の子から、艶っぽい女性のイラストまでいろいろ楽しめる。どのイラストも細かいがしっかりした線で描かれている。PC系ゲームも多し。

HIGHER GROUND
http://plaza.harmonix.ne.jp/~vvc/

サイトはイラストが中心で、その内容は『DDR』、PCゲームなど多岐にわたり、またオリジナルの女の子イラストも掲載しているので見る者を退屈させない。

あさつきゆうか　浅槻結花
http://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/1912/index2.html

『DDR』イラストを始め「ポップンミュージック」のイラストなども楽しめる。目のくりっとしたイラストが多く、ピンときた人は、オリジナルも要チェック。

CH-ON
http://www3.to/muy/

イラストと同人活動の情報が掲載されている。どちらも『DDR』や『ビートマニアIIDX』などのビーマニ系が中心となっているので、すべてチェックすべし。

【The 2nd Angel Dust】　MIYAKO&MMQ
http://www3.to/2ad

大量の『DDR』イラストが掲載されている貴重なサイト。描かれるキャラは男女を問わず、いろいろな絵柄のイラストを楽しめるサイトなので訪れてほしい。

8th SLIDER　まるはなばち
http://home.catv.ne.jp/kk/maruhana/

チャーミー大好きな管理人による『DDR』（チャーミー）中心のイラスト系サイト。チャーミーにいろいろなコスチュームをあてたイラストを楽しめる。

MOON†BASE=TEA★ROOM
http://members.tripod.co.jp/angel_Ring/

イラスト、WEB漫画、NOVELや同人誌情報など、いろいろなコンテンツを楽しめる。掲載したユニ以外に「バーチャロンフォース」のネタも多いのでどうぞ。

CYBERCAFETERIAma.sa.ki　MASAKI
http://www.alpha-net.ne.jp/users2/masakib/masaki.htm

『DDR』を始めいろいろなゲームやオリジナルのキャラクターのイラストを楽しめる。イラスト以外にも同人活動報告やエッセイが掲載されるので要チェック。

TIPS wwwの泳ぎ方

ゲームを楽しむならうまくなりたい、というのは当然の欲求。その手助けとして本誌やムックを活用していただいた上で、ネットの情報も有効に活用したい。これまでにもさまざまなサイトを紹介してきたが、今回ご紹介するのは「BLUE VIOLET -蒼紫-（http://earth.endless.ne.jp/users/kototuki/）」。テキスト攻略はゲームの種類に制限があるが、プレイの基本から対戦までの実践的なレベルまでが提供されている。これ以外にも多様な攻略が提供されているので、アクセスして要確認！　3D格闘の雄『バーチャファイター4 エボリューション』なら「OVER-WEIGHT（http://www5d.biglobe.ne.jp/~VF4/vf42/html/frame.htm）」がオススメ。各キャラクターの詳しいコンボ情報が充実しており、アイテム情報も蓄積されている。ゲーセンに行く前にチェックして、常に最新の情報を持って対戦して勝ち続けてほしい。最後に紹介するのは「ゲーム各種完全攻略への道！（http://mania.omosiro.com/）」。このサイトを起点にすれば、お目当てのゲーム攻略サイトを探す時間が大幅に短縮できるのでおすすめだ。

泳ぎ方PLUS ! 最近のゲーム系サイトは特定ゲーム・オンリーのリンク集のサイトが増えている。『DDR』もご多分に漏れていない。オススメなのは「DanceDanceMania ONLINE（http://www.os.rim.or.jp/~hiko/ddm/）」。コンテンツの一つであるDANCER LiSTは『DDR』プレイヤーのコミュニケーションとして非常に役立っている。

伝説に導かれし者たち

安松氏の重厚なイラストが世界に彩りを添える『モンスターゲート』の世界。今回は、安松氏のラフスケッチに、コメントを添えてお送りしよう。

モンスターゲートIII

見習い

■まだまだ駆け出しの冒険者。装備系アイテムを使用できない欠点を持つが、基本性能は非常に高い。冒険中に倒れても、復活できる特殊能力も持っているぞ。途中で職業を変えることができるので、初めての人にオススメ。

【男】見習いということで、戦士より緊張感が無いラフなかんじにしました。多分お調子者ではないかと思います。ベルトのデザインがシンプルでいい感じです。（安松）

【女】元気で少しドジな女の子のイメージで、デザインしました。プーニャのアクセサリーが好きらしく、いたるところにぶら下げてます。おさげとそばかすがトレードマーク。（安松）

見習い戦士

【女】無表情で冷静な感じのキャラクターを意識して描きました。マントにナイフを仕込んだりしています。ティアラ、盾、剣などは羽をモチーフにデザインしていて、全体としては鳥をイメージしています。（安松）

戦士

■剣と盾を持ち、ダンジョンへ乗り込んでいく冒険のエキスパート。攻撃力、防御力のバランスがよく、どんな局面にも対応できるので、初心者でも安心して使えるキャラクター。装備さえあれば、どこまでも進めるぞ。

【男】モンスターゲートの主人公的な扱いのキャラクター！なので、顔などにあまり特徴的な要素は入れず、だれでも好き嫌いなく遊べるようにデザインしました。一番多く描いていますが、いまだに描きにくいキャラクターです。（安松）

MONSTER GATE III Graphic Arts

スラッガー

■己の鉄拳を武器に戦う格闘家。敵に与えるダメージにバラつきはあるが、基本性能は高い。通路での視界も広いので、初心者向きのキャラクターと言える。新しい部屋に入ると、HPの上限が上がる特殊能力も持っている。

【男】武器を使わず拳で戦うキャラクターということで、気合の入った表情と、力強い拳と筋肉を大事に描いたんですが、その結果かなり格闘ゲームぽくなりました。それはそれでかっこいいから良いかなと思ってます。グローブの装甲が気に入ってます。（安松）

【女】花柄模様のナックルと、何だかよくわからない腕輪が気に入ってます。正面を向いてる方はカードゲームのイベント用の等身大ポップに描いたもので、この世に2体しか無いらしいです。私も完成品は見てません。（安松）

魔法使い

■魔法に関して飛び抜けた才能を持つキャラクター。回復系や攻撃系マジックカードの基本性能が高いので、大量のカードを消費することになる。資本（カード）が必要になるので、中級者向けキャラクターだ。

【男】ドット絵の髪型をイラストに起こすのに大変苦労しました（起こしきれてませんが……）。杖を逆さに持ってるポーズは、気に入ってます。（安松）

【女】戦士（男）に次いでたくさん描いてるキャラクターで、思い入れがあります。手を交差して魔法を唱えてる絵は、モンスターゲートのイラストのなかで最も気に入っている絵の一つです。いつのころから目をあけなくなりました。（安松）

スラッガー―魔法使い
ギャンブラー―魔人

【男】「魔人」ということで、かなり人間離れしたデザインになってます。苦痛にゆがむ表情は、どのモンスターよりも鬼気迫ります。（安松）

魔人

強力な斧を武器に、攻撃力と魔法力に長けた、戦闘のエキスパート。戦闘力はあるのだが、1ターンごとに1ダメージを受ける恐ろしい弱点を持っている。余計な行動は死を招くので、超上級者向けキャラクターといえる。

【女】彼女を取り囲む鎖と巨大な斧が「魔人」というダークなイメージに合っていて、個人的に気に入ってる絵の一つです。髪型もいいですね。（安松）

【女】「バニーガール」という、非常に分かりやすい個性があるので描きやすいキャラクターです。腰の「ちょうちんブルマ」みたいなデザインが気に入っています。クイーンをJOKERとすりかえれば、ストレートフラッシュができます。イヤリングと首輪でスリーセブンです。（安松）

ギャンブラー

■防御力や体力が低く戦闘は苦手だが、ダブルアップを入手しやすいので、大量のメダルゲットが期待できるキャラクター。冒険に行かずとも、スロットに挑戦できる楽しみもある。しかし基本性能は低いので、冒険は困難だぞ。

【男】かなり個性的なドット絵の髭や髪型をイラストに起こすのに最初は苦労しましたが、描くたびに楽しく描けるようになってきました。最近では、すご腕剣士みたいなイメージで描いてます。結構好きなキャラクターです。ゲームで使うことは無いですが。（安松）

さっぱりとしたものからデコレーション豊かなものまでさまざまなモンスターたち。特に上位モンスターのデザインは見ものだ。

■リザード
ゲームに登場したのは『モンスターゲートIII』からですが、実は『モンスターゲートI』のころから筐体ポップには描かれていました。ポップ出場回数は1位のモンスターです。(安松)

■プーニャ
ドット絵にある無表情のかわいらしさを、損なわないように注意して描きました。どんなときでもまん丸の目と決して開かない口が、プーニャのかわいらしさの秘密です。(安松)

■キラーホッピー
鳥形の、結構嫌なモンスターです。このモンスターもドット絵にある小憎らしいイメージを損なわないよう描きました。(安松)

■サキュバス
個人的にはもっと大人っぽくセクシーにしたかったのですが、ゲーム中の強さがそんなでもないんで、すねた子供っぽくしてます。(安松)

■ビーン
かなりアホっぽいモンスターですね。ドット絵の段階で、ある意味性格までもが完成されたモンスターだったので、絵にしやすかったです。ていうか、ドット絵そのままです。(安松)

■サイクロン
文字通り竜巻モンスターです。風という無機質なもの表現するのに苦労しました。(安松)

■ブロッサ
ビーンとグリーンが合体したモンスターです。イラストでは、ビーンがグリーンを操縦してます。蝶がいい感じです。(安松)

■グリーン
植物モンスターです。混乱すると動き回るらしいです。(安松)

モンスター Monster

設定資料集［モンスターゲートⅢ］

■リスタドラゴン
レアモンスターです。腕に手錠をはめられ退化した代わりに頭部が大きくなり、より凶悪なブレスを吐きます。個人的な設定です。(安松)

■アシュラ
4本の腕がうまくレイアウトできたので、かなり気に入っているモンスターイラストです。(安松)

■スフィンクス
絵的に気に入ってるモンスターです。すごく高周波な叫び声を出してそうな表情と、エジプトっぽいアクセサリーが気に入ってます。(安松)

■マッドブル
敵味方なく攻撃するモンスターです。重量感のある大きな鉄の固まりようなイメージで描きました。(安松)

■ビショップ
本体は中央のプーニャの入れ物に入っている黒いやつです。回りの服などは魔法力で操ってます。(安松)

■キングドラゴン
描くたびに強くなってきてます。現在のデザインでは、背中などの剣や槍が突き刺さったような角がとても気に入ってます。(安松)

そんなARIKA
小林真文
これはアリカの広告です

どこに取材行きたいにょろ?
意見尊重するにょろ♪
嫌な質問だ

ワカツな答えは死をイミする!!!
さあ言ってみるにょろ? 北とか南とか
避けたい答え
じり…
慎重にローリスクな答えを

望ましくは近くかつゲームに遠いところ!!!
じ…
自由が丘ッ
代官山 表参道なども よろしかろうッ
おされッッ
ぎゃあああ

勝った……?
ぜーハー
パレットで忘年会やるか!
ぴょこ
ゲームと同じですな
はい!?

パレットは「ネットさロピ」の舞台!三原の人の脳内にしか存在しない——…と見せかけて…
なんとモデルとなったお店が自由が丘にッ!!!
イタリア料理店 名前はパレットに非ず

ここで「そんなARIKA」の忘年会が開かれるコトに!!!
いや〜ん ぜんぜんオッケ〜
こっちで〜す
集まったのはアリカ同盟主催者と同盟員の女の子
こんな取材は大歓迎〜
ア〜ニュはスーパースウィープ

……

なんでいるんだ? 自分…
そんなんAKAは読んでないのに…
読もうよ
最多出場ゲストキャラだからってひとと三原が…
第2位はセガ片桐さん

で当のみはちゅーは身体壊して入院中♡
ラッキー!!!
こっちは実害こうむってるんで
不謹慎!? とんでもねえ

鬼がいぬ間になんとやら〜♪
さあ娘さんたち近う近う♡
ゲス
ぱぱぱ
開会の前に三原からコレを…
ん?

……

全部私じゃねーかッ
開会の挨拶 小林真文
旗揚場
歌斉唱 小林真文
プレゼント交換
閉会の挨拶 小林真文

20:00 開会
20:05 2003年1月号 締め切り (小林真文)
20:15 会場爆破 (部下1:0形)
ああっその10分後には私の出番がっ!!!
開会5分後に今号の締め切り!!

では開会の挨拶を…
呪いあれ呪いあれ呪いあれ

旗を配りまーす
旗!?

※日地に赤く
……

ダメです!!! 歌っていただかないと社員のボーナス出さないと言われているんです!!!
証拠の映像も撮っておけと!!!

今会社の引越し中で血が出るほど忙しいのに夜なべして印刷したんです!!!
どーん

みんなも歌おう!
君が如(きみがにょ)
全歌詞
君がにょろは避暑地あちぃにょに
サ●エイソ●礎●家爆破
俺も素マンのままで
意味がわからんね

歌でーす
君が如(にょ)
作詞:三原一郎 歌唱:小林真文
オラァ歌わねーぞ
しぱぱぱ

ブカ〜〜♪
スーパースウィープ生演奏…
歌いましたよ!!!
AYAさん…
マイハーモニカ
きみがにょーろは〜

アリカのゲーム好きなの?
彼女はテクノゾートサイデンスの全一にょろ
女の子なのに男前ね♡
まぁいい忘しい出来事はさっさと忘れてFANとの語らいで心なごますの
エヘ〜♡

2003年4月10日発売予定！(営業部)←いや「君が如」でなく蜂がな

ゲームメーカーの気軽なコメント、読めます。

GAME MAKER NOW!!

さて、今月の共通質問のお題は、熊本県　VGM小僧君からの質問で、「一番お気に入りなゲームのVGM（できれば曲名も）を教えてください」です。
けっこう昔のゲームタイトルが多く挙げられていますね。当時は今の時代のように、生音と変わりない音が鳴らせるようなハードスペックは無く、制約が多かった分だけ印象的な音だったからかもしれません。最近は復刻版CDなども発売されているので、気になった人は、今のゲームの音とどう違うのか聞いてみてみるのも面白いと思いますよ。

KONAMI
コナミマーケティング
広報 横山

2号連続のポップンミュージックの表紙はいかがでしたでしょうか？気付いた人も多いと思いますが二つ合わせると1枚の絵になるんです！もちろんこの表紙用に描き下ろしたものです。（shioありがとう！）実はこのイラストは表紙掲載用とオリジナルのイラストはカラーが違うんですよ。
目次のページでオリジナルのカラーも見れるので、ぜひチェックしてね☆

もちろん『beatmaniaⅡDX』です！　ベストVGM賞を受賞しましたしね！

COMPILE
今年はアレが生まれかわって「ポチッとにゃ～」のブレイクの年にするにゃ～　2003冬

for PC http://www.compile.co.jp/
for 携帯 http://www.compile.co.jp/i/
http://www.compile.co.jp/j/

やっぱ、今はゲームキューブの『ゼルダの伝説』のテーマですね。やりたくなります。

ECOLE
エコール
ソフトウェア
真鍋

2003年になってしまいましたが、ゲームファンの皆さんは元気にゲームしてますか？　いろいろな新作の企画が進行中で、目が回りそうですが、これからも応援よろしくね。

http://e56.info

PCエンジン版ダンジョンエクスプローラーの曲（曲名不明）

ADORES
アドアーズ
IR広報松沼

今月もまたまた新店オープン情報！　です。
蒲田の皆さま、お待たせしました。アドアーズ蒲田店が開店しました♪　今回は『ザ・マーケット』がショップテーマです。各地からゲームの名品が盛りだくさんでお楽しみいただけます。
↓詳細はホームページでも！↓
店舗専用HP➡http://www.gamefantasia.jp/

マッピー……替え歌、作りましたよね……。

彩京 PSIKYO
クロスノーツ
彩京事業部
ヤ長

クロスノーツが「超兄貴」のライセンス窓口だということをご存知かね？　ちうか根本的に彩京が「クロスノーツ彩京事業部」だということをご存知かね？
で、そのクロスが超兄貴オンリーのサイトを立ち上げました。漢気にあふれた素敵サイト也。寒い夜はここを訪れて、熱い漢汁にまみれてみては如何か。

http://www.chouaniki.com/

『STAR BLADE』Blue Flight

CAPCOM
カプコン
東京宣伝チーム
あぜりんこ

明けましておめでとうございますっ！……って、もうそんな時期も過ぎましたね（^^;）
あっという間に2003年。今年のカプコンは昨年以上にコンシューマーにアーケードにガンガン攻め込んでいきますので、今後の続報に期待してくださいね。本年もよろしくお願い致しますっ！

http://www.capcom.co.jp/

曲名は分からないけど、セガの『テトリス』

av
アミューズメントヴィジョン
広報ウエ

制作発表から約1年。長らくお待たせ致しました。いよいよ皆さんに『F-ZERO AC（仮）』をお披露目できる時が来ました。2月22日に幕張メッセで開催される、AOUエキスポに『F-ZERO AC（仮）』をプレイアブル出展する予定です！　ぜひ触って遊んでそのスゴさを確かめてください。

http://www.amusementvision.com

今作ってる『F-ZERO AC（仮）』のサウンドはめちゃめちゃかっこいいです！

Sammy
サミー 販促GR
川口

2月は癒しの祭典「アミューズメント・エキスポ」で酒が飲めるぞ、酒が飲める飲めるぞ、酒が飲めるぞ。と、ソワソワしてますね？　サミーブースはアトミスウェイブなど癒し系アイテムがいっぱいいっぱい。あんなことこんなこと、ビックリ新情報が出ちゃうかもしれなかったりなんだったり。

http://www.sammy.co.jp

『ラリーX』

G.REVOLUTION
グレフ
アキラ兄さん

『BORDER DOWN』が久々の情報公開となりました！　一見ややこしそうなシステムですが、最初のうちは細かいことは気にせず、普通にバシバシ遊んでも全然問題ないです！
開発の方は……あと一息、いや二息くらいかな？
とにかく全力でマスターUPに驀進中！　こうご期待！

http://www.grev.co.jp/

お気に入りは……難しいなぁ。一番多く聞いたのは『アウトラン』かな？

ARIKA
アリカ
小林

鋭意制作中のPS2『怒首領蜂 大往生』の発売日が、4月10日に決定しました！（今回もまた家庭用ネタです。とほほ）緋蜂陥落をおさめたアーケード版のスペシャル攻略映像DVDもついて、破格の5,800円（税別）！　最後に三原よりコメントを。「今は（映像収録で）死にそうです」……ご期待ください。

http:/www.arika.co.jp/

一番好き……とは違うかもですが、『マッピー』かな。

SUNSOFT
サンソフト
今年で27歳・渡部

毎度……違った。皆さま、あけましておめでとうございます！　本年もサンソフトをよろしくお願い致します。昨年は、首とか麻雀牌とかやってましたが、今年もいろいろやりますので、乞うご期待。
目標は……まだ秘密。というわけで、また来月。

http://www.sun-denshi.co.jp/soft/

『GRADIUSⅢ』In the Windです。生まれて初めて、ゲームのサントラ買いましたよ。

cave
ケイブ
広報C

『ケツイ　絆地獄たち』やってますかーっ!!　攻略もスタートしたから、ぜひ、参考にしてみてね。
さらに！『ケツイ』の基板が当たるキャンペーン（!!）も実施中だよ。詳しくは携帯サイト「ゲーセン横丁」を見るべし！

http://www.cave.co.jp/

『ニューラリーX』!!

Alfa System
アルファ・システム
NAOKI

ああ、『式神Ⅱ』のタイトルを発表したものの、実はまだまだ全然忙しいです。まだまだ作りかけで、まだまだ調整しなくちゃな所がいっぱいあって、これから幾多のスタッフの屍を越えて開発を進めてゆかねばなりませ……ぐはっ（吐血）。AOUショー……間に合ったらタ……トーさん……ブースで出典予……のつも……バタッ。

http://www.alfasystem.net/

『FOX-day：Parametric Love（X-DAY2）』ゲームか？　と言われるとアレですが……。

フウキ 広報
エイトマそ

あけましておめでとうございます。
まあ、今月もアーケードの情報はありません。
ちなみに『ZERO ONE』情報は、

http://www.fuuki.com/で……

今年はいい年になってほしいですね。

♪リブルラブルでばっしし～

TECMO

テクモ
つっちー

皆さま、ビーチバレーやってますかぁ～～？　最近私がミョーに毎日ハイテンションなのは、ビーチバレーばっかりやってるから♪　っというところで、皆さま、ビーチバレーで寒さを乗り切ってください。悩みも吹っ飛びます！　パラダイスです！
『零』Xbox版もよろしくね★

http://www.tecmo.co.jp

ワイルドアームズシリーズ。あの曲を聞いただけで、ゲームの中に入れちゃいます。

セイブ開発
「代理5号」

こんにちは、ハッピーマンデーに気付かず、会社に行こうとしてしまった5号です。それにしても、休みが増えるのはいい事ですねぇ。5号は久しぶりにゲームセンターに行ったのですが、女性や家族連れの多さにびっくりです。子供が一生懸命ゲームしている姿は、なんとなくほほえましいですね。そんなわけで、最近はお子様禁止のゲームしか作ってない気もしますが、今年もよろしくお願いします。　http://www.nws.co.jp/

『OutRun』Passing Breeze

PLAYMORE™

プレイモア
門脇

明けましておめでとうございます。本年もよろしくお願い申し上げますm(_ _)m
早速ですが、近々！　そして、とうとう！　新タイトル『新豪血寺一族 闘婚』が発売されます。今後も情報を提供していきますので、見逃さないようぜひチェックしてください。

http://www.playmore.co.jp/

やっぱり自社の『メタルスラッグ3』のMISSION1「蒼海の牙（Dr.モローの島）」です。

namco

ナムコ
新井

大胆予想！『タイムクライシス3』
1：思わず画面外に銃を向けてリロードするヤツがまだいる。
2：思わぬ弾丸が発射されて、びびるヤツが続出。
3：今回もワイルド・ドッグ出るんだろ？　と思っているヤツがほとんど。

http://www.namco.co.jp/

ドリームキャッチャーのVGMが浅香唯の「セシル」だと気づいたのは入社一年目の夏のことだ。

SEGA®

セガ
広報
田中

「東京ジョイポリス」ではバレンタインイベントのほか、2003年の3月20日までに誕生日を迎える方がその当日、「東京ジョイポリス」に遊びに来ると、パスポート券などいろいろな特典をプレゼントする「春を先取り！お誕生日キャンペーン」を実施中。ただし、免許証など誕生日を証明できるものを持って来てください。あなたの周りにいませんか？　ラッキーな人。詳しくは、http://sega.jp/joypolis/tokyo.htmlまで。

好きなVGMは永遠の名曲『アウトラン』の「マジカルサウンドシャワー」ですかねぇ。

ワウ エンターテイメント　広報
Kaz

新年明けましておめでとうございます。今年も宜しくお願いします。年末から稼動している『THE HOUSE OF THE DEAD III』。皆さんもうプレイしましたか？　私も年末年始休暇中にゲームセンターに行って早速プレイしました。今月号の攻略記事を読んで目指せワンコインクリアー。

http://www.wow-ent.co.jp

ちょっと古いが『ゲイングランド』『ドルアーガの塔』もいい曲だったなぁ～

ノイズファクトリー
by 営業

新年は修羅場モードで明けました。
新豪血寺一族「闘婚」の開発作業も最終段階に入りました。頑張って完成させたい！（開発談）
サウンドCD販売も勢力的に進めていきたいと思っていますのでよろしくお願いします。

http://www.noise.co.jp/

『レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ』のスタッフロール曲「Glorious Heart」です。

SEGA-AM2
たくあん

明けましておめでとうございます！　SEGA-AM2たくあんです。皆さん、お正月はいかがお過ごしでしたか？『EVO』ったり、『MJ』ったりしていただけましたでしょうか？　今年は1月から『バーチャコップ3』の発表をさせていただきました。『バーチャコップ3』は見た目も中身も大幅パワーアップしております。激しくご期待ください！

http://www.sega-am2.co.jp/

『DAYTONA USA 2』「BATTLE ON THE EDGE」です。

童
佐々木

好評稼働中の『兎-野性の闘牌-』が御家庭でお楽しみいただけるようになります！
デジキューブさんから3月発売予定です。
詳しい情報は下記のHPをご覧ください。

http://www.team-digi.com/

『グラディウス』

バンプレスト
天笠

あー、もう2月ですか。早いなー。まだまだ寒い日が続くのでしょうが、社内では早くも「今秋」の。グッズの業務が進行していたりします。それはさておき、3～4月のお話し。プライズの大型フィギュアで「モリガン」・「ナコルル」の二人がリリース。セクシー＆プリティー大爆発！　みんなも狙ってね。

http://www.banpresto.co.jp/

『鮫鮫鮫』の曲が頭から離れなくなるときがある。曲名は知らないの。

セガ・ロッソ
小林

『頭文字D Ver.2』プレイしてますか～？　乱入対戦がかなりアツイでしょ～？　インターネットランキングも携帯からエントリーできるようになって、ますます盛り上がってます。そんな皆さまの期待を感じながらスタッフはPS2版の開発に追われる日々。それまではゲームセンターで腕を鍛えて待つべし!!

http://www.segarosso.com

やっぱ『頭文字D』でしょ～！　久しぶりにユーロにハマりました。

各ゲームメーカーさんへの質問は、送料無料の本誌アンケートハガキのフリースペースに書いてくれてもOKです。どんなことでも好き勝手にじゃんじゃん気軽に聞いてみよう！

こないだから始まった、全員に聞きたい質問なども、引き続き受付中！

よろしくね!!

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
『ゲームメーカーNOW！』係

ちなみに、猿渡さんのベストVGMは何でしょう？『サムライスピリッツ』の半蔵面の曲。風の音と笛の音が奏でる世界観が、ゲームにおけるVGMとは一体何なのか？　ということを考えさせられたね。

VISCO®

ビスコ
広報
きむっち★

もうそろそろ春の気配がしているころでしょう。
でもまだまだ寒い日も続くはず。
そんな時はメダルゲームなどいかがでしょうか？
新作メダルゲームをチェックしてみるといい事あるかも!?

http://www.visco.co.jp/

『マッピー』

TAITO®

タイトー
松桐坊頭&みう

松：ついに2003年の始まりだ！　今年もやるぞ！
み：そんなに意気込んで何をやるんですか？
松：まずは最新シール機『きらめき絵巻』を発売！
み：そうそう、新機能が満載なんですよね～★
松：星空が背景にできるんだ！　と言葉で言っても分かりづらいので詳しくはHPに来てくれい！

http://www.0123456789

松桐坊頭：手前味噌になるけど『ニンジャウォーリア』かな（その時はまだ入社してないけど）

ヒットメーカー
西村ケンサク（27）

明けましておめでとうございます。ヒットメーカーの2003年第1段は『CRAZY TAXI High Roller』！さらにクレージーになってアーケードに久々に登場。やっぱりクレタクは立ってプレイしたいよね、ね！『WCCF』のオフィシャル大会も決まったし、今年もヒットメーカーから目が離せない！　というか離すな！

http://www.hitmaker.co.jp/

『ラリーX』って、かなり古いな……。

タクミ
只石

開発しているものはあるのですが、まだまだ公には公開できないので、ココのスペースが私の日記と化しています。ご了承ください。
ちなみに、今回の読者質問は、プログラMENチームにお願いしました。VGMを熱く語ってくれたK君、あまりにも長かったので省略。ゴメンなさい。

http://www.takumi-net.co.jp/

『ムーンクレスタ』の合体後の音楽：合体したらデカクてすぐやられてしまうのが哀しい

DIGITAL DISC ARCHIVE

VGMの最新リリース情報、あまねくここに結集!!

デジタル・ディスク・アーカイヴ

今月も新旧タイトルを織り交ぜてご紹介。サイトロンの新レジェンドシリーズは、ファンにとって本当に貴重なものになりそうです。なお、22ページ「ボーダーダウン」のYack.さんインタビューも読んでみてくださいね。

pop'n music 9 AC CS pop'n music 7

驚速リリース決定!!

今やプレイ待ちの列ができるのは当たり前な「ポップン9」、驚きの早さでサントラがリリースされる。過去の楽曲はもちろん魅力的だが、「9」でより幅を広げたお馴染みなコンポーザー陣の新曲はやはり必聴もの。これを聴いて、より「9」を深く遊び倒そう!

コナミミュージック　KOLA-020～021　2月5日発売　¥3,364(税込)

【DISC 1】①pop'n music 9 タイトルジングル ②Filament Circus ③今日は今日でえがったなャ ④COQUETTE ⑤垂直OK! ⑥GOODBYE CHOCOLATE KISS ⑦雪の華 ⑧ラブラブギウギ ⑨森の鼓動 ⑩Requiem　ほか全38曲【DISC 2】①Tower of the Sun ②コンピューターおばあちゃん ③Somebody Stole My Gal ④新オバケのQ太郎 ⑤CAT'S EYE ⑥IN THE MOOD ⑦ホネホネロック ⑧誰がために ⑨きまぐれな風向き ⑩お天気とチョコレート　ほか全30曲

ギルティギアシリーズ ベストサウンドコレクション

もちろん石渡氏描き下ろしジャケ!

ここにきてさらなる盛り上がりを見せるギルティギアワールド。今回はPS版の第一作「ギルティギア」と第二作「ギルティギア ゼクス」から厳選された初のベストアルバムがリリースされた。既存曲に加えて5曲のリミックスバージョンも収録され、ファン必聴の一枚になっている。

ULF RECORDS／Sten Och Flod　STF-0011　発売中　¥2,625(税込)

①CONCLUSION(GG)～ソルVSカイのテーマ～ ②A FIXED IDEA(GG)～テスタメントのテーマ～ ③THE MARCH OF THE WICKED KING(GG)～アクセルのテーマ～ ④SUSPICIOUS COOK(GG)～ポルドのテーマ～ ⑤THE ORIGINAL(GGX NAOMI)～ファウストのテーマ～ ⑥A SOLITUDE THAT ASKS NOTHING IN RETURN (GGX NAOMI)～ヴェノムのテーマ～ ⑦MOMENTARY LIFE(GGX NAOMI)～バイケンのテーマ～　ほか、全23曲

LEGEND 80'S SERIES セガ アーケード 80'S VOL.1／セガ

※ジャケットは変更になる可能性があります。

サイトロン、新たなるレジェンドへ突入

VGMファンの心の灯火、サイトロンのレジェンドシリーズが新章へ突入!! 今までCD化されたことがないアーケードタイトルを中心に、80年代作品を収録した「LEGEND 80'Sシリーズ」のリリースがスタートする。その第一弾リリースがセガ編のVOL.1となる本作だ。

収録作品がどれも貴重な音源であることはいうまでもないが、すべての音源を基板から新たに録音しているというこだわりもスゴイ。今後も強力なラインナップが控えており、続々リリースされるとのこと。サイトロンにはこのままの勢いで、ぜひともVGMヒストリーを補完してほしい。

SCITRON DISCS　SCDC-00245　2月19日発売　¥2,940(税込)

<収録タイトル>
●シンドバッドミステリー　●三輪サンちゃん　●ミスターバイキング　●フリッキー　●忍者プリンセス　●アレックスキッド　●ロボレス2001　●忍　●ソニックブーム　●ファンタジーゾーンII

神出鬼没 VGM啓示

第9回 タイトー「波乱万丈」

マスター・山本

唐突に本題から入ってしまう今回のマスターだが、やっぱりタイトー90年代VGMを代表するコンポーザーといえば、Yack.氏の名前を外すわけにはイカンと思うがどうなの君?

Yack.氏といえば、タイトー傑作シューティングゲーム「メタルブラック」で華々しくブレイクしたわけだが、個人的には、95年に発売された対戦格闘「カイザーナックル」のVGMをプチ押ししていきたいんだよミスター! いや、ホントにいいですよ、曲。「カイザーナックル」といえば、某編集部で一晩がかりでラスボスのジェネラルと死闘を繰り広げたものの、結局一本しか取れず(J.マッコイ)、「人間、どんなに夢を信じても、しょせん現実の前には無力なんだ」と悟ってしまった青春の蹉跌や、その当時、松本梨香さんやももやんと共にDJを務めていた某ラジオ番組で「カイザーナックル」の主人公、和也のテーマを流したところ、本誌編集長の猿渡さんに「ずいぶんイントロの長い曲を選んだなあ～」と素でコメントされ、「もっと派手な月光のテーマにしとけばよかったクゥ」と枕で涙を濡らした思い出など、ネタには事欠きません。どうでもいいね、うん。

Yack.氏の曲の特徴をズバリ言うなら、高音域のメロディーが無茶苦茶キレイやっちゅうねん、という点であります。耳に残り、メッセージ性の強い音作りが特徴といえましょう。「コンポーザーのこの曲にはどんなテーマを込めたのか」というビジョンが、音を通じて全身に染み渡るパワーを持っているわけですよ! キーの高い音を多用すると何だか無機質で金属的な曲になりがちと思われますが、Yack.氏の曲には「本能たる躍動感」とか「生への渇望」といった、実に血肉の通った味わいがあるからこれまた不思議。ぜひとも「カイザーナックル」を一聴することをオススメするよ、うん。

併せて、後年発売された「ファイターズインパクト」も、VGMは鼻血が出るほどといいので、ここでオススメしておきます。CDが無い場合は、PS版のソフトを買って聴くのもアリかと。おっと、アーケーダーなら基板だな。基板即買いで頼むよ、うん。

マスターのコレクションより。現在は入手困難な「カイザーナックル」(PCCB-00[illegible])と「メタルブラック」(PCCB-00074)

ゲー事典 『カイザーナックル』は、マスター渾身のオススメVGMだそうです。とはいえ、「CDの入手も困難、基板もなかなかに高価なため、相当の気合いが必要なんだよね。でも頑張って探してみてよ、その価値は十分にあるから」と言付けられました。中古CD屋を巡ってこういう探し物もしてみるのも、VGMの楽しみの一つですよね。……本当に根気が要りますけど。

Amusement Journal
レバーをペンに持ちかえろ。
アミューズメント業界誌「月刊Amusement Journal」の
取材記者・情報提供者、登録開始。
将来そして今、AM業界を覗いてみたい方、
どしどしお問い合せ下さい!!
提供内容
【新作稼動情報の提供】
期待の新作の出来や、稼動情報を主観たっぷりにレポートして下さい。
【ロケーション情報の提供】
いつも行く店はこんなことをしているョ! 今度イベントあるんだけど? などお店の情報をお待ちしています!
【プレイヤー意識調査の提供】
自分たちはこう考える! といった硬派な意見や、アンケート調査ではこうでした、など客観的レポートなど。
君たちも一緒に誌面づくりに参加してみませんか!!
お問い合せは
有限会社アミューズメント・ジャーナル
本　社 〒150-0031 東京都渋谷区桜丘町27番2号 第二シバビル2階
大阪支社 〒530-0044 大阪市北区東天満1丁目11番13号 広垣ビル3階
本　社 03-5728-8273 担当:焼田
大阪支社 06-4801-5860 担当:大島
Amusement Journal
2月号
好評発売中
今回もやります!! AOUエキスポ会場アンケート+速報!!
エキスポ来場者による人気機種アンケートや会場の雰囲気を余すところ無くリポート。要チェック!!
http://www.am-j.co.jp/

ゲーマー用語の基礎知識
街頭電脳遊戯語録

各メーカーのアーケードゲーム最新タイトルが、ズラリと一堂に会する新作発表会！　一般入場日も設定されているので足を運んでみてはいかがかな？

Text：伊勢猫＆C・LAN
挿し絵：藤ノ宮ゴンザエモン

今月のテーマ
「AM＆AOUショー」

▼あ行▲

AMショー【えーえむしょー】
Amusement Machinery Show
□イベント
毎年9月頃、JAMMAとJAPEA（全日本遊園施設協会）主催によって開催されるアミューズメントマシンと、それに関した機器・部品・景品などの新作展示会「アミューズメントマシンショー」の略称。元々はオペレーターやディストリビューターなどの業界関係者、並びに報道関係者向けのビジネスショーとされていたが、近年ではAOUエキスポと同じく、一般入場日を開催日程の後半に設定。エンドユーザーへのサービスを行なうとともに、その反応を元にリリース以前の市場人気などを測る場としても活用されている。

AOU【えーおーゆー】
All Nippon Amusement Machine Operators' Union
□団体名
平成2年3月に発足した「社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会」の略称で、安全で明るいゲームセンター作りを目指し活動を行なっている全国規模の団体。アミューズメント施設営業の健全な発展と社会的な地位の向上を目指し、清潔な環境の保持、青少年の健全な育成、公共の安全と秩序の維持に寄与することを事業目的とする。主な活動内容としては、機関誌の発行や研修会の開催を始めとして、AOUエキスポやゲームの日などのイベント行事にも携わる。

AOUエキスポ【えーおーゆーえきすぽ】
AOU Amusement Expo
□イベント
毎年2月ごろにAOU主催で執り行なわれる「AOUアミューズメントエキスポ」の略称で、AMショーと並ぶアーケード業界を代表する二大イベントの一つ。二つの名前を混同しないため、主催者にちなんでAMショーを「JAMMAショー」、AOUエキスポを「AOUショー」と呼ぶ俗称もある。ビジネス色の強いAMショーに対し、AOUエキスポでは、当初からエンドユーザーへのサービスも兼ねた一般公開日を設定。現在はどちらも展示内容に大きな違いは無い。

▼か行▲

隠し玉【かくしだま】Secret game
□プレイヤー□開発
いわゆる取って置きの一品。アーケード業界の用語では、ショー開催の当日や正式リリースまで存在が社外秘とされ、公にアナウンスされない製品のこと。しかし、近年は販売戦略の関係もあってか、ほとんどの製品が事前に何かしらアナウンスされる傾向にある。

ゲーミィ【げーみぃ】Gammy
□キャラクター
AOUの創立10周年となる2001年に誕生したマスコットキャラクターで、愛称については、前年度のゲームの日に全国で行なわれた来場者アンケート投票の集計結果を元に決定された。この世に存在しない空想上の動物であり、フクロウの目とロバの耳、犬の鼻、リスの尻尾、天使の羽根までを合わせ持っている姿は、ゲームセンターの複合的なアミューズメント性をモチーフとされている。また、トレードマークでもあるテンガロンハットには、「ゲームセンターというワンダーランドを舞台にして、宝物を探し出すアドベンチャー」という設定と想いが込められている。

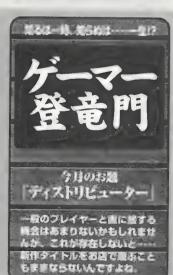
▼さ行▲

参考出展【さんこうしゅってん】
Reference exhibition
□開発
文字通りにどのような製品であるかをリリース前に判断する材料として、未完成の段階で参考として出展された試作品のこと。リリースがほぼ確定しているゲームタイトルの場合は、開発進行の目安として「開発度○%」と表記されることが非常に多い。とはいえ、その数値は何を基準に算出されているか不明瞭な場合が多く、ショー初日から最終日までの間に開発度が下がった特殊な前例もある。また、ゲーム画面などの映像展示だけでプレイ不可能な段階の展示品を「映像出展」と呼んで～と区別したりもする。

アーケードゲーム　業界関連名称

メーカー：製造業者や有名・大手製造会社のことで、本来の意味は「作り出す人」を指し示す英単語。アーケード用語としては、文字通りにゲームやアミューズメント関連の機器制作に携わる企業、人たちの総称として用いられる。大手メーカーの中には、自社の製品を流通販売から運用までを取り扱うケースも多い。

オペレーター：アミューズメント施設の運営や管理などに携わる人たちの総称。元々は「機械・装置の操作手、技手／事業・企業の運営者、経営者」などといった意味を持つ英単語で、筐体のメンテナンスや管理、運営をしている店員や店長に加えて、その店舗の経営者であるオーナーまでを含めてこう呼ばれる。

プレス：「印刷物、新聞」といった意味が転じて、雑誌社や新聞社からテレビ局など、さまざまなメディアの報道関係全般に携わる人たちを表すようになった業界用語。厳密にはアーケード業界関連職種といえない部分もあるが、情報を各メディアに載せてエンドユーザーに発信するために業界関係者として扱われる。

あまり耳慣れない用語であるディストリビューター（distributor）とは、「分配者、販売業者」の意味を持つ英単語。商用語としては「販売代理店、卸売業者」といった意味を持っており、アーケード用語としても代理店や卸売業者、仲卸業者などの業界関係者のことを指し示す。

その主な役割は、販売元である「メーカー」と店舗を経営する「オペレーター」間の橋渡しをすることで、メーカーから販売委託を受けた商品をオペレーターなどに仲介、販売することが主な業務。本誌の広告記事にも見られるような、基板や筐体などの機器を販売、中古品の下取り業務もディストリビューターの範疇に入る。ちなみに下取りされた中古品は、国内市場や個人購入されていくのが一般的ではあるが……、中には海外輸出を請け負うディストリビューターの手を経て、アジア諸国やヨーロッパなどの国外へと輸出されていくケースも決して少なくない。

JAMMA【じゃま】
Japan Amusement Machinery Manufacturers Association
□団体
業界の健全な育成と発展に努める社団法人日本アミューズメントマシン工業協会を指す。1962年に発足したJAMA（日本自動販売機協会）から紆余曲折を経て分化、独立し、現在の形になったのは1989年のこと。有名な功績としては、基板コネクタの統一規格である「JAMMA規格」、97年には新時代のハードに対応した「JVS規格」を制定し、動作環境の整備に大きく貢献したことが挙げられる。毎年初秋に開催されるアミューズメントマシンショーを主催する団体でもある。

▼は行▲

パブリックデー【ぱぶりっくでー】
Public-Day
□プレイヤー
直訳すると「公共の日」。ゲームショーにおけるパブリックデーとは、いわゆる一般日のことを示している。現在、AMショーでは開催日程の初日以外、AOUショーでは全日程が～に該当し、受け付けで購入した当日券で会場へ入場することができる。現在ではAOUショー、AMショーともに一般に開かれているが、AMショーはもともと業者向けの新作展示ショーであった。AMショー初日に設定されている業者日（ビジネスデー）の存在に、そのテーマが見て取れる。業者日は優待チケットがなくては入場することができない。

プライベートショー【ぷらいべーとしょー】
Private-Show
□プレイヤー
メーカーがマスコミや業者、他メーカー向けに開く内覧会のこと。一般に告知されることは少なく、一部関係者のみが集うため、一般向けショーの華やかでお祭り的な様相とは異なる、物静かな雰囲気で進行することが多い。AOUショー、AMショーから外れた時期に発売される大型タイトルの広告宣伝として、マスコミの合同取材も兼ねたお披露目会、という意味合いで開催される場合も多い。

フライヤー【ふらいやー】Flyer
□グッズ
ショー会場で配られる販促チラシのこと。各メーカーの受付で名刺を渡すか、記名することで展示作品の関連資料がもらえるが、その中に同梱されていることが多い。フライヤーを集めてファイリングしている熱心なコレクターも多数おり、彼らはショー会場へ足を運ぶと、まず全メーカーを回って資料をもらうのが外せないイベントとなっている。中には未発売に終わる作品や、発売時と仕様が大きく異なる作品もあり、こうした作品のフライヤーには希少価値が出る場合もある。なお、小冊子タイプのものはブローシャーと呼ばれる。

フリープレイ【ふりーぷれい】Free-Play
□システム
クレジットを投入せずとも、自由にプレイできるコイン設定のこと。ほとんどのアーケードゲームは、ディップスイッチでこれを選択することが可能となっている。ショー会場で展示される作品はフリープレイであることがほとんどで、個人で基板を購入した際にも役に立つ。ごくまれにフリープレイが設定できない作品もあり、その場合はコインシューターから伸びたスイッチを押したり、添乗員が直接クレジットを入れたりする（大型筐体に多い）ことで対応している。

▼ら行▲

ロケテスト【ろけてすと】Location-Test
□開発
開発中、または発売直前の作品をメーカーが試験的に店舗に設置し、顧客の反応を見ること。人を集めるために大々的に告知されることもあれば、目立たない店舗でひっそりと行なわれることもある。また、メーカーの調査員がそばでメモを取っていたり、アンケート用紙を用意していたりするなど、メーカーや作品によってロケテストのスタイルはさまざまだ。大抵は張り紙などで、ロケテスト中の作品であることが分かるようになっているので、これを確認したらあくまで未完成であることを念頭にプレイしよう。上級者がやり込み過ぎて、難易度が劇的に上昇した例も少なからずある。近年ではインターネットの普及により、すぐにロケテストの情報が広まってしまうため、人知れずこっそりとやりたくてもなかなかできない。

次号予告＆質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは「ガンシュー」や「ハイスコア」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中（採用者にQUOカードをプレゼント）。ドシドシと送ってくださいネ～！
宛先は、〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。
メールはscript@arcadiamagazine.comまで

ザ・編集部スラング
水子ゲー【みずこげー】
Abortion-Game
ショーに出展されたり、ロケテストを行ないながらも、発売されずに消えていったゲーム。

言霊Q&Aコーナー
即決！一問一答両断！

遊技語録 薦め　記号表記の種類と意味：(同)……同義語を表します。／(類)……類義語を表します。／(対)……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①～、②～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

まじ☆かる猛者通信

第3発

発行　2003年2月1日

ゲムっ子倶楽部～全方位の狼～

迫り来る外宇宙の脅威に対して敢然と立ち上がったダップセチームの面々であるが、アンパンマンの録画を忘れたために計画は頓挫、地球は未曽有の危機っぺれ～感じに包まれてた。

担当・ジ☆ダップセ
(C・LAN&田渕健康／Trick Star)
イラスト&まんが：天野シロ

登場人物紹介

C・LAN（通称まさ）

クリスルライダーに変身するイタリアの暴れん坊。トクジェローの店長を「おやっさん」と慕っているかどうかは神の味噌汁。

編集でぞ（通称しもでん）

イグアナライダーに変身する年中不機嫌編集。必殺技は、星自体を危機に陥れる威力を持ったロリ魂・大切断。現在はヘルニア持ち。

田渕健康（通称ケソ）

一人ライダー青年隊として、ドヤ街を日々闊歩するヤボテン野郎。いつも怪人にさらわれては、ぞんざいに扱われて泪橋に吊るされている。

おれたちゃハイテクボーイズ

しもでん（以下でぞ）　てなわけで、ここ青山はスパイラルビルで開催されている「キャラ博」へと赴いた我々だ。

C・LAN（以下まさ）　スパイラルビルとは……なにやらワッフル少佐や某鮫船長を彷彿させる名前さな。

渕健（以下ケソ）　ムヒョップ！　ここに夢の未来派筐体「O.R.B.S.」が参考出展されちょるわけですNA！

でぞ　だな。2001年のAMショー以来だから、オレはほぼ一年ぶりに触るなあ。

まさ　我も一年前の取材以来さね。

ケソ　恥ずかしながら、おいどんは今回がはじめてでゴワス。ショーの時は並んだんだけどプレイできなかったんですë！

でぞ　おいおい！　よくそれで今まで渕健やってたな!?

まさ　フェフェフェ、しかしその不安も今日までだよ君。「O.R.B.S.」でナムコ脅威のメカニズムを体験して、人生の第二ステージへと進むといいだろう。

ケソ　ここここいつはしんぼうたまらんニャン！

でぞ　んじゃあ、キリキリとスパイロービルに突入するか。

ダップセ　Я。

ボンクラコーディネーターの罠

でぞ　このキャラ博は、1階のアトリウムでは各種キャラクターグッズを大販売し、同じく1階エスプラナードでは人気キャラクターを大集合させた「キャラデパ展」、2階のギャラリーではコレクターズフィギュアが大量展示された「ビーンズ・フィギュアの世界展」が開催されているんだよな。俺たちが目指す「O.R.B.S.」は、3階のスパイラルホールで開催されている「メカニック・アーティストの世界展」に展示されてるんだってさ。ちなみに、そこだけは有料だ。

ケソ　あ、あんですと!?　そげな大金もってないスよ！

まさ　ミートゥー。

でぞ　おいおい、￥500ぽっちも持ってねえのかよ！　しょうがねえなあ～領収書切って入るか。

まさ　ヴラボー!!

ケソ　原賞～。

でぞ　ふう、ここが3階のスパイラルホールか。おや、入り口ではガンプラをはじめとした各種ガンダムグッズが販売されてるな。

ケソ　うおおお！　しゅげえ！　12月20日現在東京都内では品切れ中のガンダムフィックスフィギュレーションのEX-Sガンダムがシレーっと売られてますë！　ぬああ！　こっちでは1／144デンドロビウムに封入されていた幻の特典DVD、ガンダムEVOLVが平然と流されてるケロ!!

でぞ　こいつあ……実はガンダムメニアは要チェックの穴場だったか。

まさ　ムス。他にも、鉄騎やパンツァードラグーンオルタの試遊台やAIBOの展示など、未来派っぺえメカメカしい展示品がぐっちゃりと並んでおるな。

でぞ　そのホールの中心で、我らが「O.R.B.S.」が絶賛稼動中だ。

ケソ　ヌハップ！　さっそくプレイしたらあ～。

ひけ腰フルスロットル

まさ　てなわけで、どうかねケソや。初プレイの感想は。

ケソ　こここいつは……。

まさ　どうしたね？　そんなヘピーリ腰で滝のような鼻水を流して？

ケソ　ヤヴァイ、ヤヴァ過ぎますよ！　大迫力とか臨場感抜群とかそんなレベルじゃなくてですね、この筐体が普及しちまうと……人類は間違いなく進化しちまうよってに！

でぞ　大げさな。

ケソ　だって、今までの平面的なモニターを見守るだけでは育たない"新しい感覚"が、絶対に育ってしまうさ！　キャサ夫とかを「O.R.B.S.」に入れて一週間もすれば、空間把握能力が突出した、立派な人間兵器が出来上がっちまうケロ！

まさ　ふむ。確かに。これまでビデオゲームは人間の進化を少なからず促してきた……これまで昇竜コマンドを出せなかった人類はいとも簡単に昇竜を出せるようになり、あまつさえ真空波動すらも朝飯前になってしまった。そして、この「O.R.B.S.」を利用して、空間把握、分析能力をさらに育てて、人類の革新を促そうという腹か。

でぞ　大げさすぎるっつーの！　でもまあ、このマシンが生み出す臨場感はすごいだろ。絶対に家では味わえない「ゲームセンター」ならではの迫力を、久々に提供してくれるマシンだよな。

O.R.B.S.とは？

ナムコが2002年に発表した、密閉型の試作汎用筐体。プレイヤーの前方をカバーする180°の曲面スクリーンを持っていることが特徴で、これまでにない臨場感と没入感を有した、まさに夢の未来派筐体である。現在は試作機の一台のみがテスト稼動中。

これが今回の取材先キャラ博。キャラクターグッズの展示や原画の展示など、見所盛りだくさん。

メカニック・アーティスト展では、現代日本を代表するメカメカしい作品がズラリと展示されていたのだ！

猛者語録　さて、2003年もまじかるにスタートした？　猛者ですが……今回から4コマまんがが開始されました。例のアレをリスペクトしております。20代後半～30代のゲーマー限定ネタですが、分かる人はニヤリとしていただけるのではないかと。作画は似顔絵イラスト同様、幅広い守備範囲の画力を持たれる、天野シロ先生です。いつも無茶言ってすんません。

ゲーム そのいち リゼルバ

ゲームリゼルバ

これ、アルカディアクーポンですよ
あちゃ!

このゲムをO.R.B.S.で遊べるようにするがいいさ

ツモデソ	マサ兄ィ	ブチ犬
ジャンボ！サファリ（AM3研）	**レイストーム（タイトー）**	**ビートマニアⅡDX（コナミ）**
野性の動物に囲まれて、ウッハリできるぜ。江戸の黒豹とかいねぇかなぁ？	ややコックピット寄りの視点で。ロックオンレザが飛び交う様はこりゃもう（ピコイ）。	密閉された空間で展開される光と音の饗宴！　一人クラブ状態でイケティール。
スティールガンナー（初代）（ナムコ）	**スペースハリアー（セガ）**	**パワードリフト（セガ）**
当時でもドットは粗いと感じたが、それを気にさせない世界観やデザイン、色彩、ゲーム性などツボ押されまくり。	何となくええんではないかな。	疾走感とコースのアップダウンを360°スクリーンで存分に満喫したいなあ。
サイバリオン（タイトー）	**ボスコニアン（ナムコ）**	**キャメルトライ（タイトー）**
球の中で球を転がすんだよ！　マーブルマッドネスだと3倍か？	全方位シューこそうってつけ！	周囲の画面全部が回転するダイナミズムを体感してみたいの巻。
エアガイツ（ドリフ）	**アルマジロレーシング（ナムコ）**	**アサルト（ナムコ）**
これで遊ぶにゃー番面白い3D格ゲーだと思うがどうか？　ヘビーメタル（カプコン）と僅差でこっち。	球面なので玉系は合うかと。無難にマーブルマッドネスの方がよかったか……。	360°のスクリーンで拡縮をモリモリと味わいたいの巻。
麻雀クリニック（ホームデータ）	**上海（サン電子）**	**リブルラブル（ナムコ）**
男の子だったら分かるだろ？　そりゃぁナニしてアレだよ。	どんな感じなのか知りたい。それだけ。	360°スクリーンにバシシマーカーを貼りまくる爽快感に期待します。

鼻血が出るほど興奮する「O.R.B.S.」。だがオーブスと略すのは厳禁らしい。

会場に入るや、まず我らを迎えてくれるガンプラたち。

会場には、ナムコのデザイナー・指田氏のデザイン原画も展示されウッハリ。

夢の360°スクリーン筐体O.R.B.S.を使って、我々は「こんなゲームを遊びたい」と討議を繰り広げた！　『サイキックフォース』とか『SDI』とか、もろに360°スクリーンに相応しいタイトルも候補に挙がっていたと覚えておくといいだろう。

まさ　外の世界と隔絶されているという利点を最大限に生かせば、さらに進んだ空間演出を可能にしてくれそうな気がするさな。

でそ　しかし、コスト面や運用の面をはじめ、このマシンが汎用機として普及・稼働していくには、さまざまな問題が山積みなことも事実なんだよな。

まさ　でも、大切なのは少しずつでもいいから、プロジェクトを継続していってもらいたいということさね。せっかくここまでのものを作り上げているのだから、マスプロ商品としてより多くのゲーマーに感動を与えてほしいものよ。

ケソ　むおお～お面白れええ、あ、もっかいプレイしていいですか？

でそ　話に参加しろよ……。

まさ　これからも、猛者通信では「O.R.B.S.」を一方的にバックアップすることに決めたので、開発者の皆さんは頑張っていただきたい。

ケソ　「O.R.B.S.」最高！

（つづく）

キャラ博って？

今をときめく人気キャラクターや注目のキャラクターグッズに焦点をあてた、「見る、触れる、遊ぶ、買う」と四拍子揃った夢のキャラクター博覧会なのだ。今回は2002年12月18日から29日まで、東京・青山で開催された。

取材した青山での展示は終わってしまったが、今後も引き続き全国各地を回っていくとのことなので、左のURLをチェックしてみよう！

http://www.h2o-net.co.jp/charaexpo.html

杏和尚のダメもとで

INFORMATION　ジ☆ダップセに、感想やチャレンジさせたいこと、有益なるゲム関連情報などを送って下さい。郵便ならアルカディア編集部「猛者通信」係、もしくはメールで mosa@arcadiamagazine.com までよろしく！　ナイスな意見を寄せてくれた人には微妙な粗品をプレゼントしちゃいます。よろしくメカドック。

アルカデ チャット倶楽部

●21th meeting●
「DanceDanceRevolution EXTREME」

あやか
2月17日生(水瓶座) A型 香川県出身
好きなゲームは「DDR」に「ヴァンパイア」。ハマっているのは「DDR EXTREME」。「CLUB VERSION」の曲がお気に入りだという。

ゆきな
4月3日生(牡羊座) A型 東京都出身
格ゲーと渋キャラ(オヤジ)をこよなく愛する。「KOF2002」で俺のジャンプDに泣きつつ、「ミスタードリラー」でエジプトを掘っている。

茜(あかね)
3月20日生(魚座) O型 埼玉県出身
「DDR」大好きっ娘。「VF4EVO」ではアオイで修行&コーディネートに夢中。「DDR EXTREME」では旧曲の懐かしさに感涙したらしい。

DDR、尽きぬ思い

あやか 今回は『DDR EXTREME』ですね。
茜 あやかちゃんがフリなのね。
ゆきな 私のDDRの思い出としてはね～、裸足で遊んだことがあるの。
茜 うわぁ～痛え～。
ゆきな え、なんで? やらなかった?
あやか やりましたよ。
ゆきな 靴下でプレイして、滑って転んだ人を見たからなんだけど。当時はね、二人みたいに後ろのバーにつかまる発想が無かったのよ。
茜 今回の『DDR EXTREME』は楽曲がほとんどコンプリートだよね。「Make It Better」とか、涙が出るほど懐かしいよ。もうちょっと早く出してほしかったー。
あやか ホント、『5th』のころからコンプリートを出してほしかったんですよ。それと「Kiss Kiss Kiss」のサビは、同時押しの方がよかったですね(笑)。
ゆきな 二人はNAOKIさんの曲が好きなんだよね。「PARANOiA」とか?
茜 うん、やったね。
あやか 私は「Trip Machine」の方が好きでした。一作目の最強曲として「PARANOiA」と「Trip Machine」の2曲があったんですよ。「PARANOiA」は速い曲なんですけど、「Trip Machine」はトリッキーなんですよね。
茜 そうだね。『2nd』あたりで十六分音符の色が変わったんだけど、当時は同じ色だったから余計にムズかったよ。まあとにかく、コンプリートが出てくれてよかったー。
ゆきな 曲を選ぶ時間がスゴイ長くて、ありがたいよね～。
茜 うん、曲がとんでもなく多いからね。
あやか ある程度やり込んでいる人なら、すんなり遊びたい曲が見付かるでしょうけど。
ゆきな 今回から判定で、MARVELOUSってのがあるんでしょ?
あやか そうですね、PERFECTの上ができました。BEMANIでいうところのキラキラGREATみたいなものですよ。
茜 そうだね。なかなか出るもんじゃないんだけど。
ゆきな DDRって、体力が要るよね～。私が一番遊んでいたのは『2nd』のころなんだけど、当時は10代だったもん(笑)。
茜 足の裏の皮が何回剥けたことか。そういえば、ついこの間は筋肉痛になったよ(笑)。
ゆきな 筋肉が付きそうだよね(笑)。ねえ、「DDR筋肉」って付くの?
あやか ふくらはぎとかに付きましたよ～。『3rd』のころはたくましかったですもん(笑)。
茜 よく動いたよねー。
あやか ホント、いい汗かきました～。
茜 そのころを懐かしむ意味でも、コンプリートはうれしいよ。

さまざまな「復活希望」

あやか そういえば、知り合いがユニゾンを復活させてほしいって言ってましたよ。
茜 どういうんだっけ?
あやか 画面の真ん中に矢印が落ちてきて、1Pと2Pで踏む人が分かれているんですよ。
茜 あった! ちゃんとできる今なら楽しめるよね。あとね、『CLUB VERSION』も復活希望!
あやか ⅡDXとセッションできるやつですね。確かに! 実は私、夢にまで出てきたことがあるんですよ。あのころはできなかった「LUV TO ME」も、今なら踏めると思うんですけど。
茜 ねえ、やりたいよねーっ! 今ならⅡDXがスゴイ盛り上がっているからさ、楽しめると思うんだよ。
ゆきな ⅡDXも『substream』当時は、まだ人が付いていなかったもんね～。今は状況が違うからいいかも。思うんだけど、DDRほど達成感っていうか、「やったー」っていう気になれるゲームって無いよね～。
茜 全身で遊ぶゲームだから。
あやか そうそう! ホント、新宿チルコポルトが有ったときは楽しかったですね。聖地が無くなってしまったのは残念ですよ～。見知らぬ女の子に声を掛けられて、一緒に遊んだりして。
茜 あったよね。片方が生き残っていれば続けられるから、うまい人と共同で遊んだりしてさ。『EXTREME』でそういうのが復活してくれればなー。
ゆきな DDRは今回でとりあえず一区切りだって話だけど、寂しいよね～。
あやか 私はもう、十分にやってくれたという気がします。
茜 どうもありがとうって言いたい。とにかく『EXTREME』をやってみてほしいな。

ILLUSTRATED BY なりたゆみ

おたよりでチャット倶楽部に参加してみませんか?

女性読者の皆さんも、おたよりでドシドシこのページに参加してください。最近発売されたアーケードゲーム評でもいいですし、取り上げてほしい作品やテーマ、そのほかご質問・ご相談など、随時受け付けております。お名前(ペンネーム)・年齢もお書き添えの上、こちらのあて先までお送りください。

Eメール chatclub@arcadiamagazine.com
郵便 〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「アルカデ チャット倶楽部」係

たくさんのおたより、お待ちしています。

柄本 基完

皆さん初めましてー。何やらだいぶ舞い上がっております。柄本基完と申しますー。このような場所に描かせていただける機会を頂き、とても幸せです。皆さんお豆食してますかー。私はピーナッツが好きです。美味です。最近モノクロイラストを描く機会が少なかったので、とても楽しく取り組ませていただきました。ありがとうございました！

ホームページ「雨天の都」
アドレス：http://tomokatu.raindrop.jp/

Pandora Charatte 改

パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「節分」

このコーナーは、一つのテーマを元に、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを制作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「かたくりレモン」
アドレス：http://amato.comic.to/

尾崎 弘宣

はじめまして。そうでない方、こんにちは。たまにどこかでイラストとか描かせていただいたり、〆切りギリギリまでねばったりしています（うう、すみません……）。このところ、風邪ひいたり仕事忙しかったりで一歩も外に出ていない自分に気がついてしまいガクガクブルブルです。というわけで、気分転換に温泉にでもいきたいとか思っている次第。うう、ロクでもないとか言わないでくださいよ。温泉好きなんですよ。

テーマが節分ということだったので
鬼の面をかぶった女の子をモチーフにしてみましたです。

狂気の血筋に生まれた姫巫女。
精神力によって鬼の力を封じ込めていたがその力を恐れる親族たちに捕縛。
長い監禁生活より精神を病み、逆にその力を目覚めさせてしまう。
ふだんはおとなしいが「きゃはははは一」みたいなかんじで倒錯的に豆を蒔いたりする。

すみません・・・なんかこじつけくさい設定で・・・。ネタ暗いですし・・・。
素直に女の子描きたかっただけと・・・イヤイヤイヤイヤ。

次号予告

次号、えびね先生＆松竜先生登場！

テーマは「袴」

使って遊べる!! アルカディアクーポンチケット

～ますます広がるクーポン・ザ・ワールド!～

イラスト:今井神

まだまだ寒さが厳しいけれど、春は、もうすぐそこ。元気にクーポンを持ってゲーセンに遊びにでかけよう。大会も盛んな今の時期に、クーポンで練習をして大会デビューなんてどうかな? 「自分は下手だから」といって、大会を敬遠しがちな君たちも、これならきっと大丈夫。クーポンで闘劇全タイトル制覇を目指せ!

アルカディアクーポンニュース

●今月の新店舗!
①P.A七尾店(石川県)
近くに住んでいるみんな、ぜひ遊びに来てね。
●残念なお知らせ
下の加盟店リストが毎月増えていく一方で、ある日突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店を確認してから出かけてください。
●お詫びと訂正
2月号におきまして「下鴨ヒーロータウン」の電話番号が間違えておりました。関係者各位、ならびに読者の皆さまに深くお詫びを申し上げます。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

■郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 (株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX:03-5433-7212 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

静岡県	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F	☎054-252-3691
	セガワールド藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	ゲーム塾AGC	一宮市宮地1-14-8	☎0586-43-8138
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町 1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町ベルタウン2F(昭文堂書店)	☎0598-21-1211
	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9888
滋賀県	げ～む倶楽部 ツイスター(富貴商会)	八日市市東本町6-55 ジャンティ21-B1	☎0748-23-8717
	セガアリーナ浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2～3F	☎077-523-7015
	ビクトリヤ(富貴商会)	大津市栄町6-29	☎077-533-3140
京都府	京都ジョイポリス	京都市下京区烏丸通塩小路下ル東塩小路町901 JR京都伊勢丹10F	☎075-365-8778
	ゲームスペース プラニー(富貴商会)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(富貴商会)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(富貴商会)	左京区下鴨高木町46	☎075-502-5765
	スーパーヒーロー山科(富貴商会)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
京都府	セガワールド六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	GAME Dino 家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズGiGi	大阪市天王寺区上汐3-3-5	☎06-6775-6051
	アミューズメント ギガ(富貴商会)	牧方市西禁野2-1	☎072-849-4161
	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ(富貴商会)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋GIGO	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	タウンスポット高槻店(富貴商会)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
	ファミリーガーデンパートⅡ	大阪市西区九条1-11-6	☎06-6583-0732
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
奈良県	キャノンショット(富貴商会)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3218
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
	プレイシティキャロット和歌山店	和歌山市雑賀町77	☎073-431-8559
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F	☎082-921-8576
	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2横井ビル1F	☎087-868-6007
	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺(富貴商会)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
愛媛県	ワンダー松山	松山市平田町81	☎089-978-2170
高知県	ブリーズ	高知市はりまや町1-1-19	☎088-872-8789
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	アカトンボ産大前店※2	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
	アカトンボ西新店※2	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店※2	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店※2	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	セガワールド多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
佐賀県	ゲームナイスディ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街エル・アスカビル2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-361-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガワールド中津※3	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589

※2トンボグループはメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。
※3セガワールド中津はメダル1000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

注意!!

●クーポンを切り離したら、そのまま使ってください。
●コピーしたクーポンは無効になります。
●アルカディアを切り離したくないという人は、今まで通り本誌を持参しても使用可能です。

アルカディアクーポンを使ってみよう！

ステップ1
アルカディア誌面で加盟店を確認

▼

ステップ2
クーポンの有効期限を確認

▼

ステップ3
クーポンを持ってゲーセンに

▼

ステップ4
クーポンにスタンプを押してもらおう

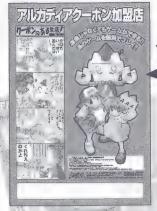
▼

ステップ5
これだけで1ゲームプレイできるぞ！

〔注意事項〕

アルカディアクーポンは、"ゲームセンターからアルカディア読者のみなさんへのサービス"です。ゲームセンターに迷惑をかけないように忙しい時間帯の使用は控えましょう。

新クーポン使用上の注意

●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。
●「コピーチケットではないか」、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
●裏面に厚紙を貼るなど加工をすると、無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
●同じお店では1日1回使用できますが、日を改めれば同じお店でもクーポンを使用できます。
また、同じ日でも別のお店に行った場合はクーポンを使用できます。
●クーポンのスタンプひとつで1ゲームサービスとなりますが、お店によってはサービスの内容が異なるので、お店に確認をしましょう。

加盟店はこのポスターが目印!!

うれしいお知らせ！　何とクーポンのポスターができたんだ!! 下の店舗リストだけでは、ふらりと立ち寄ったお店がクーポン加盟店かどうかわからなかったけど、店頭にこのポスターがあれば、これからは一目瞭然！　みんな気軽に使ってね。

●アルカディアクーポンチケット加盟店一覧

都道府県	店名	住所	電話
北海道	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パポッツ麻生ビル1F	☎011-736-6166
	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目タニイビル1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ナムコ プリッズ スクラム店	仙台市泉区松森字後田45-1　スクラム泉店内	☎022-772-4066
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38AKビルB1	☎022-267-1834
秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	アイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10	☎029-221-1001
	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	basara-cafe	所沢市小手指町1-43-2	☎042-926-4448
	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3	☎03-3558-9766
	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5	☎03-3675-8737
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5　NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1～1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	荻窪GAME-EXC	杉並区上荻1-16-16 ユアビル1-1F	☎03-5397-9551
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	ゲームファンタジア サンシャイン店※1	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601
	ゲームファンタジア 渋谷店※1	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1～4F	☎03-3496-5856
	ゲームファンタジア ミラノ店※1	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884
	ゲームファンタジア八王子店※1	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1～4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5617
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルボンテビル2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎025-224-4838
	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2-6F	☎025-240-2318
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F	☎025-222-5375
	チルコボルト上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
	ハロータイトー柏崎店	柏崎市東本町 1-16-3 フォンジェ2F	☎0257-20-0054
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町 3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	ゲームインさんしょう 新庄店	富山市荒川3-1-6	☎076-421-6533
	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
石川県	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1	☎076-260-3844
	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ部38番ナッピーモール内	☎0767-53-6517
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	タカラ島伊那店	伊那市日影435-1 ベルシャイン伊那店内1F	☎0265-76-7712
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-6077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161

※1ゲームファンタジアはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1000円分のメダルをサービスします(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

ハイスコア全国集計

2002年12月15日集計締め切り分

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

タイプA **1,423,521,870**

神津麻美ゲッチュ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥

グッデイ21（東京）

ユセミ氏躍り出る！

初回から前回の集計まで、完全な「長田仙人」氏の天下だった大往生【タイプA】戦線に大きな変化が訪れた。ついに「神津麻美ゲッチュ♥×12」氏こと「ユセミ」氏ががトップの座に着いたのだ。

それと同時にこれまでエキスパート強化が主流だった強化タイプもレーザー強化へと変化している。レーザー強化の利点は、やはりボム数の多さだ。対「緋蜂」戦で多くのボムを使えることで、クリアの確率が大幅に上がる点は大きい。逆に不利な点は、ショットの弱さから2周目5面道中が辛く、特に中型機「蛾爪」が多く出現する中ボス後はかなりの厳しさになる。

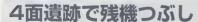
また、点数面で大きな進歩を見せたのが1周目4面。この面でステージ開幕からボス前までのコンボ全繋ぎが実用化され、およそ2億点もの点数アップにつながっている。

最終的に残機、残ボムボーナスや2周目ステージ道中のマキシマム勝負になってくることが予想されるため、今後も予断を許せない状況だ。

7,754,530

WSM-NOB

SPORA九品寺&ショールーム（熊本）

4面遺跡で残機つぶし

約80万点という大幅な更新をした裏には大きな点差につながる稼ぎがある。その稼ぎとは4面下ルートで湧き出してくるミイラを斬り続けるというもの。

ナイフで斬ったときに入る点数は一回当たり500点加算されるため、積み重なって大きな得点となるのだ。

ここで時間の限り点数を稼ぎ、さらにタイムオーバーで残機を2機つぶして限界まで稼ぎきるようだ。

この場合捕虜10人ボーナスはあきらめることになるのだが、残機つぶしを行なうことにより、約70万点も点数が高くなるとのこと。

さらに今回のスコアでは大きな危険を伴う3面、5面ボスでの稼ぎもタイムオーバーぎりぎりまで実行できたそうで、これによって各5万点ずつ、約10万点の得点アップに成功したようだ。

また、各面クリア時の点数を紹介すると、1面111万点、2面250万点、3面336万点、4面541万点、5面651万点となっている。

コメントによると、理論値でもあと10万点は無い模様。

一気に終了近くまで進展したと思われる本作だが、このまま「WSM-NOB」氏の天下で終わるのだろうか?

イージー

31,507,990

EROたんハァハァ……などと言うと思ったか

グッデイ21（東京）

ノーマル

35,175,990

我が軍の整備士は営倉送りだ@クラウド大佐

グッデイ21（東京）

ハード

34,289,970

整備士を呼べ！整備士をっ!!

グッデイ21（東京）

独走状態!?　グッデイ三銃士！

実に7カ月振りとなる3部門同時更新。しかも本作の集計史上初めての同一店舗での達成となった。

パターンの進化も目覚ましく、あらゆる場面でチェイン、吸収点が伸びてきている。中でも飛躍的な進歩を遂げたのが3面ラストの歌鶫分裂地帯だ。ここでのチェイン数増加により【ノーマル】の3面では、チェイン総数250チェインを越える事態に達している。

具体的にはショットで白歌鶫を分裂させて破壊し、ある程度数が減ったら次は黒歌鶫を破壊する。このように交互に歌鶫を撃っていくことで、ほとんど撃ちっぱなしの壊しっぱなしという理想の稼ぎパターンを構築した模様。

もちろんこれは【イージー】【ハード】もほぼ同様で、何とイージーに至っては1ミスで残機ボーナス50万点を落としてもこれだけのスコアだというから、驚くばかりだ。

パターン的にはステージ2ラストの虎鶫編隊を現在の8列から9列に増やすなど、まだ変更の余地が無いわけではないものの、最終形に近付いているのは間違い無いだろう。

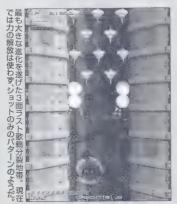
しかし、「中途半端くん」氏、「FMI-麻生」氏、「WIZ」氏、「MIR」氏などのライバルも存在するため、今後の争いも非常に楽しみなところだ。

今回スコアを更新したプレイヤーは、上から順に「ISO」氏、「WIZ」氏、「ユセミ」氏となっている。ちなみに今回の【ノーマル】と【ハード】のスコアネームは『スカイアドベンチャー』のデモが元ネタになっている。

現時点では2面ラストの虎鶫地帯は8列出すパターンだが、9列パターンで全滅させるのが理想らしい。

3面のこの場所も精密な操作が要求されるため、かなり難しく全面を通して見ても安定度が低い部類に入る。

最も大きな進化を遂げた3面ラスト歌鶫分裂地帯。現在では力の解放は使わず、ショットのみのパターンのようだ。

最後の大勝負「石のような物体」での吸収点稼ぎ。特に処理落ちまでかかる【ハード】の難度は必見！

玖珂 光太郎

4,868,536,310

イマサラT.O

個人申請 GAME DELRAY南口店（東京）

ふみこ・O・V

5,412,326,870

裏眼鏡天 二番の男@亜鉛＋海老摂取中

プレイシティキャロット巣鴨店（東京）

金 大正

5,528,870,950

穴うめDUO$

モンキーハウス本館（福岡）

式神の城™

熱さ冷めず式神戦線

発売から1年以上が経過した本作だが、毎月ハイスコアが更新されており、その勢いは衰えを見せることはない。

今回は【玖珂 光太郎】でトッププレイヤーが入れ替わっている。この個人申請用紙に記入されたこのスコアの得点効率を紹介しよう。

まず、5-1ボス到達時：約12億9600万点、ビット稼ぎは17ループで5-1クリア時：約39億7000万点、そして、5-2では約2億900万点、5-3では6億8000万点程を稼ぎ出したとのこと。ちなみに、5-2ボスを倒す直前に1ミスし、5-3はコインが3500点からスタートしたそうだ。また、3-3ボスで2機連続で潰してボムを増やし、タイム短縮に使っている模様で「49億5000万点までやるつもりです」とコメントしている。

残る【ふみこ・O・V】と【金大正】は、どちらも同一人物によるトップが続いている。また、今回更新はされていないが、【結城 小夜】に関しては前々回の集計で初回からトップの座を守り続けてきた「ユセミSWY」氏のスコアを「ON!」氏が抜き去るという事件があったばかり。こちらは今後何らかの動きがあると思われる。

現状ではどのキャラに関しても更新は厳しく、ステージ道中の稼ぎとタイムをある程度両立させていくギリギリの線をついていると考えられる。大幅なパターンの変化はないだろうが、どこまで点数が煮詰まっていくのだろうか？

プラクティス

9,121,220

HPN.-K.Nⓓでチュン

アババ天神橋店（大阪）

57,300点を回収せよ

この【プラクティス】モードは重要な得点源である色ベルが合わせやすく、57,300点が取りやすい。その反面ベルを逃さず回収するとランクが上昇し、難度が高くなる。特に5面ボスは強く、最も大きな障害になる。

また、1面中盤で残機潰しを成功させることも必須。これは自機の両手が無くなると出現する救急車の中に入った状態で「ノーマルアーム」、または「ミカエル」を取るとショットのパワーアップがいきなり最強になるという現象を利用したもので、成功率は低いが大きな点数アップにつながる。

サバイバル

51,382,704

PPP-TKN@黒猫

デイトナⅢ（埼玉）

5000万の大台突破！

【サバイバルモード】は100人のCPUと連続して闘うもので、さまざまなボーナス得点が設定されている。中でも最も大きなものが打撃コンボとアイテム点。前者は通常時4ヒット目から1ヒットにつき二千点ずつ加算されるので、より多くのヒット数を当てれば高得点が獲得できる。後者は5千点のにんじんから5万点の肉まで7種類が存在している。

また、敵を壁にたたき付け「デンジャリーチ」という状態にし、これを連続して2回発生させるとコンボ1ヒットにつき四千点、アイテム点は4倍にもなるので、この状態を維持することが重要だ。

ハイスコア全国集計

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名：怒首領蜂　集計部門（キャラ・コースなど）：ストーリーモード

スコア（タイム）：23,646,800

面数：全25面ALL　難易度：工場出荷設定（完全ノーマル）

備考：うさぎ使用　残×5
連付き（シンクロ30連）　同付き

達成日：2005年　12月　31日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時……約84万
10面クリア時……約1,020万
20面クリア時……約1,750万です。

ゲームセンター：名前 アミューズメント アルカディア
電話 03-5433-71××
住所 東京都世田谷区若林1-18-××

スコアネーム（最大20文字）：TKN-NSK

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長：鈴木 雅弘

← 個人申請ハガキ記入例

ハイスコア講評

今回は**バーチャファイター4エボリューションVer.B**から。さまざまな部分で調整が入っても、タイムアタックに関しては影響無しか？　遊道楽箱崎店の店員さんが今回も圧倒的な強さを見せ付けています。

ビートマニアⅡDX 8th styleは解禁になった3コースも今回から集計開始。こちらもおなじみの3店が争いに名乗りを上げています。

トゥエルブスタッグは7ボスでのボム稼ぎの際に、ボスの動きによって点数の差が出るということです。

プロギアの嵐は【ミリタント】が久しぶりの更新。高い点数を狙えばキリが無く、なかなかつながらないといわれる本作だけに1-1ボスでのミスはご愛きょう？

三国戦紀スーパーヒーローズは残機潰しを完璧に決めるのはもちろん、細かい部分も煮詰めないとここまでは出ないでしょう。

太鼓の達人2はルパン三世のテーマ'78→翔べ！ガンダムという曲順でのスコア更新。フルコンボと譜面分岐で達人コースへ移行するのは必須事項、後はどれだけ「良」を取れるかの勝負。

トッププレイヤーズゴルフは27アンダーもの大幅な更新！　ある装置の開発がこの更新につながったようです。

スカイアラートはメトロ社の縦スクロールシューティング。かなりマイナーな作品ですが、1000万点＋αが見えてきたとのウワサも聞こえてきました。真偽のほどはどうなのでしょうか。

パロディウスだ！　では2キャラが同時更新。【たこ】はもう少しで310万点を突破しそうです。【たこ】の武装はいわゆる『グラディウスⅡ』の4番装備。全キャラ中最も稼ぎに適しています。個人申請用紙によると、1周目クリア時のスコアが183.5万点で、2周目3面のボスが自爆、2周目5面で多少のロスがあったとのことです。

スカイアドベンチャーですが、前回の講評で「敵と敵の弾の点数がすべて1点」と書きましたが、これは誤りで1点なのは敵の弾のみでした。ここに訂正する共に、関係各位にお詫び申し上げます。

大きな話題を呼ぶと考えられるのが**R-TYPE**の更新。オールドゲームのスコア争いに、また新しい火種が勃発したといえますが、前スコア保持者THC-坂口氏の反撃はあるのでしょうか？

全国1位スコア

2002年12月15日締め切り分

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
怒首領蜂大往生 ブラックレーベル		1,345,659,440	香川県・岡山県ゲーマーに捧ぐ SPS	個人申請 アミパラテクノランド
バーチャファイター4 エボリューション Ver.B		2' 15"56	NineStates☆店員さん	遊道楽箱崎店（福岡）
テクニクビート	マスターピースフォレスト	973,690	サインあーる	個人申請 ピーエルシー大久保店（千葉）
ソウルキャリバーⅡ	ラファエル	2' 04"96	KFI-TNF	GAME'S MILK（京都）
ドラムマニア7thMIX	スタンダード	510,217,350	穴うめ隊隊長	ゲームプラザキューティ（大阪）
ビートマニアⅡDX 8th style	ナイト	6,802	はげ	ゲームプラザキューティ（大阪）
	パーティ	7,373	SYUNたそ	釧路ゲーム・スガイプルプル（北海道）
	V.A.	7,569	ABB@ハガー1コインALL記念	ミルカトル加納店（和歌山）
トゥエルブスタッグ		12,966,530	R.	個人申請 タイトーインゲームワールド（東京）
ギルティギア イグゼクス ザ ミッドナイトカーニバル	チップ	44,187,800	つながってないよ　HAM	えの木（高知）
	イノ	11,957,100	プー	
	ブリジット	17,280,000	何がいいの?このキャラ。G.M.C.DUO	
	ソル	21,620,200	ZOT-HAM	
	ディズィー	18,927,200	蒙古猛烈破砕弾ダスー!!　侍侍	
	メイ	23,941,400	G.M.C.DUO	
	ヴェノム	29,130,000	煙草と発泡酒の増税は禁止　HAM	
	ジョニー	16,027,900	美堂蛮フィーバー　DUO	
レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ		1,619,000	超めちゃくちゃ大ばか落ち黒須カナタ	えの木（高知）
パワースマッシュ2	ダブルス	14,202,900	JCB&.Z.	星狩物語岸和田店（大阪）
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX	連邦・チーム	42,761	キンケドゥ　クワトロ大尉	プレイシティ中央店（鹿児島）
頭文字D アーケードステージ	初級　妙義右回り	2' 49"574	ぎるはま㊝隊長㊎㊕	ゲームコスモ町田店（東京）
	初級　妙義左回り	2' 49"547	RRL-渋谷 英毅	
怒首領蜂Ⅱ	インターネットランキング	8,270,722,080	SRA-はっしー	アミューズメントランドケンタゴン&キョンタゴン（東京）
ストリートファイターZERO3↑（アッパー）	T・ホーク	5,717,700	このゲームは俺を馬鹿にしている	モンキーハウス本館（福岡）
アクアラッシュ	練習	156.51	NGP-ANP	アベニュー北口店（山梨）
	初級	263.83		
	上級	342.11		
プロギアの嵐	ミリタント	206,247,570	ZOT-あうとろー	ゲームBOX Q2（愛知）
三国戦紀スーパーヒーローズ		283,692,100	撃郎	GAME'S MILK（京都）
デッドオアアライブ2	ジャン・リー	1' 33"74	PPP-TKN@黒猫	デイトナⅢ（埼玉）
銃武者羅		91,297,140	CYR-WAR	ゲームコスモ町田店（東京）
太鼓の達人2		1,647,750	村雨こうじ	個人申請 タイトーインゲームワールド（新宿）
ミスタードリラー2	1000mアメリカ	1,140,255	はうらう人	個人申請 VG達人（長野）
セクシーパロディウス	ミカエル	6,938,600	能書きはいい、仕事しろ。	個人申請 セガワールド上田（長野）
ショックトルーパーズ2ndスカッド	エンジェル	26,396,000	探山勇希	えの木（高知）
アクウギャレット		10,954,930	寸止め千点更新 A●●先生の弟子入り希望	デイトナⅢ（埼玉）
ストライカーズ1945Ⅱ	フォッケウルフ	3,181,800	金門氏元気？	ゲームプラザキューティ（大阪）
ストライカーズ1945	ムスタング	2,318,300	KTL-EL2	個人申請 ゲームインクー（兵庫）
トッププレイヤーズゴルフ		−34	WZH	GAME'S WiLL（京都）
スカイアラート		5,043,200(5周目7面)	DAB.S	デイトナⅢ（埼玉）
ソニックウィングス	F-14	1,726,700	AXIOM-田野中耕一	アババ天神橋店（大阪）
餓狼伝説2	ビッグベア	41,458,100	WZH	GAME'S WiLL（京都）
スカイアドベンチャー		11,471	KDK-整備士-TAKEYUKI	グッデイ21（東京）
パロディウスだ！	たこ	3,095,000	天馬屋㊒㊮	個人申請 ゲームUSA（兵庫）
	ツインビー	3,064,200		
Mr.ヘリの大冒険	点数部門	1,161,670	マリOアナ引退　JAG-ドラ博士H.S	トライアミューズメントタワー（東京）
サプライズアタック		1,534,820	緑の団子	アミューズメントスタジアム豊中（大阪）
R・タイプ		2,446,400	戦国人	ゲームセンタードリーム（宮城）
アルゴスの戦士		11,854,100	NRX-044（具沢山弁解カレー）	グッデイ21（東京）

12月15日時点

ハイスコア

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	Mr.ヘリの大冒険	1,161,670	マリ○ァナ引退 JAG-ドラ博士H.S	ALL あと5千位？
2	ゲイングランド（2P）	61,885,395	ドラ博H.S ＆経（つね）	2P同時ALL 参考スコア
3	ナイトストライカー（Qゾーン）	91,711,890	HOLiNO	ALLパシフィスト（Hでヘリ+1）
4	スーパー魂斗羅	21,170,300	HZK-kommander	2周ALL
5	鮫！鮫！鮫！（1Pバージョン）	71,110,680	MIE	10-2。2-10で1千万。3-2までノーミス

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1 ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生（タイプA）	869,144,840	1勝、350敗 MKR	ALL EX強化
★	R-TYPE	2,446,400	戦国人	ALL 連付
3	斑鳩（イージー）	26,046,950	ASC	ALL
4	ブレイジングスター（ペプロス）	20,927,300	マツシマ	ALL 連付
5	ソウルキャリバーⅡ（サバイバル）	22win	ANA-UME	

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通8丁目南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩（ノーマル）	31,465,120	OAM-なおき	ALL 残×6
2	グラディウスⅣ（1番装備）	2,664,800	ふたむら	5-3 連付
3	ダイナミックゴルフ	-17	怒濤の奇声ラッシュ	ALL デビット
4	ストライカーズ1945PLUS	728,200	人間スライムガファリ	1-7 連なし パンケーキ
5	ガンバリッチ	3,195,700	モレノ審判学校入学希望	4-2 マリオン

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	620,800	㋜	ALL チャン・大門・裏クリス
2	ビートマニアⅡDX 8thstyle（ユーロビート）	5,382	たこせいぢん	
3	ビートマニアⅡDX 8thstyle（ナイト）	4,088	8PON	
4	ビートマニアⅡDX 8thstyle（パーティー）	4,560	8PON	
5	マイティ・パン（パニック）	758,800	NHK	L73

デイトナⅢ

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	アクウギャレット	10,954,930	寸上の千点更新！A●●先生の弟子入り希望	ALL 連付 ノーミス
2	スカイアラート（連付）	5,043,200	DAB.S	5-7 連付 TYPE A
3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,911,800	T-YASU	ALL MAX17連鎖 如月（根性モード）
★	デッドオアアライブ2（サバイバル）	51,382,704	PPP-TKN@黒猫	ALL あやね
★	デッドオアアライブ2（ジャン・リー）	1'33"74	PPP-TKN@黒猫	ALL ミレニアムver

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生（タイプA）	604,416,060	ファイナル・ア◯ル・サンキュー	2-3
2	斑鳩（イージー）	28,931,720	うおおおおおおおお…で、出るっ!!	ALL 残×7
3	ウルトラ警備隊	9,180,300	Alf-bell	ALL 1UP×2 ボム×2 ウルトラホーク使用
4	ソウルキャリバーⅡ（タイムアタック・ラファエル）	2'19"13	ボンサクレック・クラティンデンジム	ALL
5	ソウルキャリバーⅡ（タイムアタック・アスタロス）	3'13"26	ナパーポン・ギアティサックチョークチャイ	ALL

グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	斑鳩（イージー）	31,507,990	EROたんハァハァなどと言うと思ったか	ALL 連付 1ミスだと!? この愚か者めっ！
★	斑鳩（ノーマル）	35,175,990	我が軍の整備士は営倉送りだ@クラウド大佐	ALL 連付 歌舞を分裂させようなんて言った奴は誰だ！
★	斑鳩（ハード）	34,289,970	整備士を呼べ！整備士をっ!!	ALL 連付 私にはまだとっておきの兵器がある
★	アルゴスの戦士	11,854,100	NRX-044（具沢山弁解カレー）	ALL またしても1200万をのがしてしまった！
★	怒首領蜂大往生（タイプA）	1,423,521,870	神津麻美ゲッチュ♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡	ALL L強化 残×0 B3 ファウゲッチュ♡

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テクニクビート（ノーマル）	1,038,260	POP	カート
2	パワードギア（ブロディア）	4,781,400	念願のクリア達成！	ALL
3	ガンバード（マリオン）	744,400	1周しただけです	2-1 連付
4	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン（シングル・連邦）	16,447	アニチャマチェキ	ALL
5	あずまんが大王パズルボブル	44,646,980	スコア募集中	1人でパズル

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6-1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	太鼓の達人4（むずかしいコース）	1,671,370	まっく＝ごえ	ALL ゼビウス体操・クラシック フルコンボ
2	ナイトメア イン ザ ダーク	9,511,300	史！上！空！前！のキャタピラなぎさブーム	ALL
3	ぐわんげ（柊 小雨）	51,636,341	DORA ZA KID	ALL 1ミス 金×50673
4	ビートマニア・ザ・ファイナル（エキスパート+）	12,566	インプラPOOR20切りました。SYUN	ALL AA ピカ79%
5	ドリフトアウト'94	9'17"45	絶対つなげちゃる!! てーおん墓♡	ALL インプレッサ 2ミス いつになることやらw

大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	魂斗羅	1,274,200	射紳@智之はまた留年？	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	697,800	小西	ALL 裏社ルーレット
3	ハイパーデュエル	2,601,300	射紳	ALL 連付 残×0 P×2
4	ブラックドラゴン	871,273	射紳	ALL
5	ヘビーユニット	877,250	射紳	2周目 3-2 連付

西千葉スターダスト

千葉県千葉市中央区春日2-25-4 ☎043-244-9721

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバーⅡ（サバイバル）	33win	GUY吉YO！HEY！	アスタロス
2	ソウルキャリバーⅡ（タイムアタック・アスタロス）	3'05"71	GUY吉しゅう	
3	ソウルキャリバーⅡ（タイムアタック・シャンファ）	3'07"96	ONYO	
4	バトルガレッガ（ボーンナム）	15,384,660	超利子	ALL
5	バトルガレッガ（ガイン）	17,496,550	Ⓕ	ALL 鳥292万

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生ブラックレーベル	369,274,240	HMA	2-4 EX強化 タイプB
2	ぐわんげ（シシン）	50,495,711	へたれ死(ﾟ∀ﾟ)イクナイ。け系はち	ALL 銭31383 2ミス
3	ストライカーズ1999（ステルスF-117）	1,400,800	詰みました（泣）HGA-け〜はち。	2-3 テクニカル×9
4	ビートマニア・ザ・ファイナル（ボーカル）	3,458	AKIS	
5	ビートマニア・ザ・ファイナル（ミクスチャー）	3,094	OGA	

ゲー事典
■フリーウェイ八戸店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=saxird■ロッキーワールド仙台店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Queen/1866/index.htm
■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/■プレイシティキャロット巣鴨店 http://kahyuu.hoops.livedoor.com/

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**レジャーパレス(北海道)**
最近基板トラブルが続出しハイスコアどころではありません。さらにゲーム環境が……。今年はのんびりやっていきます。
by スコア協会に感謝の担当S

●**レタス702(北海道)**
ネットゲーばかりやってないでたまにはスコアを出しに来てください。by ㊅

●**フリーウェイ八戸(青森県)**
『頭文字D Ver.2』超好評です！ タイムハイスコアお待ちしております！

●**トライアミューズメントタワー**
6～7Fで新しい企画が始まったので、ゲーセン部分は1～5Fになりました。レゲーでもスコア集計もしていますし、レゲーも特選してありますのでご安心ください。
by T200VV

●**グッデイ21(東京都)**
今年の冬はとても寒そうです……皆さまカゼにはご注意ください。店内『VF4 EVO』が元気ですが、後はカゼ気味です……今、クラウド大佐がブーム!?
by 凡人店長(営倉送り整備士)

●**大久保アルファーステーション(東京都)**
当店のお客さまには、『頭文字D』『太鼓の達人』など、全国クラスのプレイヤーがご来店されています。運が良ければ、全一プレイが見られるかも。

●**GAME IN ナミキ(東京都)**
㊅㊅氏とつED氏より、本年度スコア更新のお約束をいただきました。期待しておりますのでよろしくお願い致します。スコアラーさんへのスペシャルプレゼントは引き続き行なっておりますのでぜひ!

●**アミューズメントランドkentagon&kyontagon(東京都)**
夜(8～9時)でも『VF4 EVO』などの大会を開催しております。夜しか時間がない方も、ぜひ遊びに来てください。

●**ゲームコスモ町田(東京都)**
ぎるはま氏、ROD氏をはじめそうそうたるレースゲーの方々、ご来店ありがとうございました。素晴らしいプレイを見ることができました。続編の方も頑張ってください。(中野)

●**中野ロイヤル(東京都)**
『スパⅡX』の追加を『VF4 EVO』の入荷に変えさせていただきました。

夢空間ファンタジー
長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎0266-82-3009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	724,600	HHH	キム・クーラ・裏社 ALL
2	怒首領蜂大往生(タイプA)	231,465,660	まだ先は長い…F.M	2-3 L強化
3	ストライカーズ1945(スピットファイア)	940,900	○	運付 2-2 ♡
4	テクニクビート(ノーマルスタイル)	803,180	園長	ALL レイン
5	風雲黙示録(ゴズウ)	469,800	過去ゲーのスコアをネット上に載せてください	よろしくね♡ALL 真獅子王P×1

マウスマットパートⅡ
神奈川県川崎市中原区新城1009久我ビル1F ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャストライカー2002	18	BOB	ALL19-1=18 アルゼンチン
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	700,200	A-88	ALL裏社 裏クリス 裏シェルミー
3	ミスタードリラーグレート(インド)	679,675	通りすがり	ALL 残×4 2'12"28
4	ミスタードリラーグレート(アメリカ)	113,450	通りすがり	ALL 残×4 4'16"98
5	ギルティギア イグゼクス(チップ)	19,137,300	KY	ALL

GAME IN ナミキ
東京都世田谷区松原2-27-14 ☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル	1,385,663,730	安定しません。SAK	緋蜂まで EX強化 タイプA
2	怒首領蜂大往生(タイプB)	880,532,660	いまきち	EX強化
3	ソウルキャリバーⅡ(タイムアタック・シャンファ)	2'31"78	NST-まさやん 菊先生のおかげです。	
4	ライデンファイターズ2(スレイブ)	104,376,560	KUM	フェアリー
5	ビューポイント	3,424,010	IMU-AT2	ALL

ゲームボックスQ2
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第1Uコーポ1F ☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	プロギアの嵐(ミリタント)	206,247,570	ZOT-あうとろー	2周ALL 残×6 1面ボスでミス
2	怒首領蜂大往生(タイプB)	469,794,470	ダイナソア閉店間際常連	2-5 EX強化 群馬までノーミス
3	テトリス T・A PLUS	8'08"35	NAO	クラスm ST銀 SK金
4	ギガウイング2(リミ)	6京7729兆2192億1427万0990	服部(シングル)	ALLストレンジャーRL 残×0 B2
5	ギャルズパニックS2	6'08"83	MGDレビン全損記念	ALL 100% 775で失敗

GAME BOSS
神奈川県横浜市中央区吉田町1-1 ☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D Ver.2	2'52"938	カブヤッコ	タイムアタックチューンド(はれ) EA11R MT 秋名下り
2	頭文字D Ver.2	3'04"210	ヒヤヤッコ	タイムアタックチューンド(雨) FD3S MT 秋名下り
3	頭文字D Ver.2	3'06"313	ユキダルマ	タイムアタックチューンド(はれ) EA11R MT 秋名上り
4	頭文字D Ver.2	3'19"005	チバ	タイムアタックチューンド(雨) CN9A MT 秋名上り
5	怒首領蜂大往生(タイプB)	331,494,470	BM-TY！	2-3ボス EX強化 MAXHIT1720

アミューズメントランドKentagon&Kyontagon合同集計
東京都新宿区百人町1-10-7 一番街ビル1F ☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	201,166,000	ファンタジスタ	2-4 EX強化
2	怒首領蜂大往生(タイプA)	309,999,690	3億しか行かなかったよ～！	2-4 EX強化
★	怒首領蜂Ⅱ(インターネットランキング)	8,270,722,080	SRA-はっしー	ALL 1ミス(4億落ち)
4	パワースマッシュ2(シングル)	10,855,883	ANA-UME	ALL 男子
5	スーパーストリートファイターⅡX(バルログ)	907,700	オレっち	ALL バルログ

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX(シングル・ジオン)	18,645	黒い三等兵	ALL 地上、宇宙ともにシャアゲルググ
2	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX(シングル・連邦)	16,050	赤い三等兵	ALL 地上、宇宙ともにガンダム
3	斑鳩(ノーマル)	32,513,500	TF	ALL
4	テトリス T・A PLUS(デス)	147,119	RIE	ALL
5	ギルティギア イグゼクス(チップ)	13,451,200	えろてこ？	M.O.Mモード

ガリバー青葉台店
神奈川県横浜市青葉区青葉台2-9-16 フラワービル1F ☎045-984-2555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(玖珂 光太郎)	4,096,981,940	TNZL-EBI-KKS	7ミス 5-3 6.3って…。5-2は1.5。
2	式神の城(金 大正)	5,467,870,120	PNI-ITG-YOSH	2ミス 5-3 =5.86 道中8千万落ち。
3	ミスタードリラーグレート(北極)	2,113,965	PNI-ITG-YOSH	アタル 2ミス 10'18"93
4	機動戦士ガンダム 連邦VS ジオンDX(チーム・ジオン)	42,586	ライデン シンデン	シャアゲル×2 ライデンと言ってもジョニーではないでっせ。
5	式神の城(ふみこ O・V)	5,271,761,550	イボイボ	4ミス イボーン(´・ω・`)

ゲームコスモ町田店
東京都町田市原町田4-2-15 ☎042-720-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	頭文字D(妙義右回り)	2'49"574	ぎるはま㊗隊長㊗㊗	ALL 86 MT TUNED
★	頭文字D(妙義左回り)	2'49"547	RRL-渋谷英毅	ALL 86 MT TUNED
★	銃武者羅	91,297,140	CYR-WAR	ALL 雑賀孫一
4	レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ	1,510,400	CYR-TSU	ALL ジミー・アリス 3ヵ月前の。
5	怒首領蜂大往生(タイプA)	305,302,370	3億しか行きません。さらし者	2-4 EX強化

GAME-COLLEGE
愛知県愛知郡長久手町山野田628 ☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4 エボリューション	2'30"26	そうたいしょ	カゲ使用
2	ソウルキャリバーⅡ(タイムアタック・シャンファ)	5'57"28	ポ中	
3	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX(チーム・連邦)	16,375	Y.S	ガンダム&ガンダム使用
4	三国戦記 武将争覇	219,861,800	SHT	ちょうせん使用
5	ギガウィング2	3,071,451,288,513,400	CHIROL	カート使用

ゲームコンドル 駒形本店
静岡県静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アームドポリス バトライダー Ver.B	20,199,280	冬はコ◯ケでエロエロ にーじょ	カーペット×3 ALL 予選1,100万 神様×3
2	バトルガレッガ(チッタ)	14,770,120	チームS崎会長!!! くまんばち☆X68	ALL 予選998万 ダイヤル連付 12-15 20連 35万落ち
3	怒首領蜂大往生(タイプB)	512,793,940	鬱マニアⅡDXロリ強化スタイル	2-5 L強化 1572Hit 1周目3.7億
4	レイディアントシルバーガン(ステージ2)	21,941,550	Y.S	ALL AB、BC同時押し Bボタン連付
5	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル	1,029,637,830	まぐれ強化(謎) Bridget4U	2-5 L強化 1周目5.9億 タイプB 2368hit 緋蜂あと1cm?

中野ロイヤル
東京都中野区中野5-52-15 フロードウェイセンター329 ☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション スペシャル	3,027,910	AZO-HELL@パカパカBUZZ発動!	ダブル大会
2	パカパカパッション スペシャル	5,410,960	FGR	ダブル大会を3人でPLAY しかもバグ技使用X-メリー-XL-PSR
3	パカパカパッション スペシャル	1,148,570	RAK@祝！セリカ スコアボード開始	オールセリカ 96-97-83
4	パカパカパッション スペシャル	618,200	こんな店内集計もやってます	カラー大会 バグ使用, ナヒゲロ, パ4連ちゃんパード 91 97 95-94
5	パカパカパッション	561,320	例	オールプリカ 89-92-94-83

ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町12 ベルタウン2F ☎0598-21-1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 8thstyle(トランス)	6,741	634！	HS3 EASY AAA
2	ギターフリークス 8thMIX	162,041,250	YOW	ノンストップオーダー
3	頭文字D Ver.2	2'23"545	サレジオ	FC3S 赤城
4	頭文字D Ver.2	2'47"718	たくら	インテグラ いろは
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	724,500	MTG	ALL 裏社、K'、山崎

アベニュー北口店
山梨県甲府市北口2-9-11 ☎055-254-9565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スタートリゴン	276,750	邪魔っすね	練習
2	スタートリゴン	340,740	伊良部さん	ビギナー
★	アクアラッシュ(練習)	156.51	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ(初級)	263.83	NGP-ANP	ALL お父さん効果
★	アクアラッシュ(上級)	342.11	NGP-ANP	ALL てきめん

ゲームスタジオ キューブ
東京都板橋区赤塚2-2-18 ☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 8thstyle(7KEYS)	784,215	XYZ？	
2	ソウルキャリバーⅡ(サバイバル)	12win	HIRO/プ～さん大好き	ナイトメア
3	19XX(モスキート)	6,658,900	ひろっぺ	ALL 運付 残×0
4	斑鳩(イージー)	30,024,800	GA2-ISO	ALL 1ミス
5	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX(チーム・ジオン)	39,758	どらやき&あんこ	ALLシャアゲル&ガンダム協力

ゲー事典
■ゲームコスモ町田店 http://www.cyr.jp/cosmo.htm■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/■ボックスQ2 http://nmt.cside.com/q2/
■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/main/■GAME' SMILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/index2.html

●**ゲームスタジオ キューブ（東京都）**
来月はAOUショーですねぇ。ビデオゲームのタイトル増えてほしいっす！本年も当店をよろしくお願いします。

●**マットマウスパートⅡ（神奈川県）**
新年明けましておめでとうございます！　今年はよりプレイしやすく、やり込みしやすく、を目指していきます。スコアラーさんも随時募集中です。お気軽に店員まで話しかけてくださいネ。

●**ゲームBOSS（神奈川県）**
『バトルギア3』『頭文字D Ver.2』稼働中！　タイムアタックは当店で！

●**ゲームコンドル駒形店（静岡県）**
新年あけましておめでとうございます。今年もコンドルを何とぞよろしくお願い致します。さて、本年はどのような新作が出てきますでしょうか、楽しみです。徳島のNさん、応援してますよ！
by　スタッフ一同

●**夢空間ファンタジー（長野県）**
『スペース・ガン』『リッジレーサー』入荷しました。もちろん50円です。ほかにも50円台増加中！（うわ！　おもいっきり宣伝だ！）P.S　闘劇に多数の参加ありがとうございます！

●**ゲームボックス Q2（愛知県）**
「猿渡編集長!!　AE111はすばらしいマシンでした！」とMGD師は申しております。店長が2月14～16日に名古屋市千種文化小劇場でお芝居に出るそうです。見たってください（笑）。

●**ゲームハウスピットイン（愛知県）**
本年もゲームハウスピットインをよろしくお願い致します。

●**ゲームカレッジ（愛知県）**
『麻雀格闘倶楽部』稼働中。『ポップン9』またまた1プレイ50円です。『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドⅢ』も50円です!!『猛獣王』などのスロットコーナーも充実。ぜひご来店ください。

●**ゲームランド おにごっこ（三重県）**
多数の『頭文字D』プレイヤーのおかげで、盛り上がってきました。Ver.2の登場で、さらにヒートアップ!?

●**GAME's MILK（京都府）**
Rydeen氏、雨の中ご来店いただきありがとうございました。

●**三栄プレイランド（兵庫県）**
KY1さん、FEFさん、ありがとうございます。来月も頑張りましょう！当店ではスコアを随時募集しております。自信のある方、ヨロシク!!

モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	620,700	CVC-弟子犬KFG	ALL
2	逆鱗弾(A)	1,724,320	㊫	ALL
3	ストリートファイターZERO3(かりん)	5,406,400	K.Y	ALL 連同付
★	ストリートファイターZERO3アッパー(Tホーク)	5,717,700	このゲームは俺を馬鹿にしている。	ALL 連付
★	式神の城(金 大正)	5,528,870,950	穴うめDUO$	ALL

ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1　☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 8thstyle(ナイト)	6,742	MIL	
2	ビートマニアⅡDX 8thstyle(パーティー)	7,349	ABB@ハガーマンセー	
★	ビートマニアⅡDX 8thstyle(V.A.)	7,569	ABB@ハガー1コインALL記念	
4	ドラムマニア 7thMIX	115,015,550	ABB@上のABB@とは違います	
5	ギターフリークス 8thMIX	310,209,100	ABB@RRRRにはかなわん	

GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	746,400	鉄球ワールド練習中(ケン強化)KFI-謎男	ALL アテナ、チャン、K9999
★	ソウルキャリバーⅡ(タイムアタック・ラファエル)	2'04"96	KFI-TNF	ALL
3	怒首領蜂大往生(タイプB)	536,017,060	気合が足りません。すかい。	2-5 EX強化
★	三國戦紀 スーパーヒーローズ	283,692,100	撃郎	ALL 白甲 黄忠
5	テラフォース	2,054,200	出直してきます。Ⓢ	ALL 連付

遊道楽箱崎店
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F　☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ミヤモト)	15,285,450	NO-B	ALL 連付
2	怒首領蜂大往生(タイプA)	653,223,260	2-4 タコミス×1 @もず	2-5 EX強化 1周4.9億 MAX2077HIT
3	斑鳩(ノーマル)	25,187,130	ノーマッド	ALL
4	サイヴァリア リビジョン	192,273,400	VAL	ALL 残×1 LV424
★	バーチャファイター4 エボリューション	2'15"56	NineStates☆店員さん	ALL 影丸 2分はきれるかも

ゲームスポット ハロウイン
島根県出雲市渡橋町1211　☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 8thstyle8ボーカル)	6,952	名無しさん	HS3
2	ビートマニアⅡDX 8thstyle(トランス)	6,107	LLLL	HS3
3	ビートマニアⅡDX 8thstyle(NO.5)	5,810	LLLL	HS3
4	ビートマニアⅡDX 8thstyle(ナイト)	5,670	名無しさん	HS3
5	ビートマニアⅡDX 8thstyle(パーティー)	6,408	名無しさん	HS3

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F　☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ツインビーヤッホー(プラクティス)	9,121,220	HPN.-K Nⓒでチュン	ALL 連付
2	鉄拳4(三島 平八)	1'21"93	ALZ-マスクド・J谷本（日系三世）	ALL 連同付
★	ソニックウィングス(F-14)	1,726,700	AXIOM-田野中耕一	ALL 連付 1周84.7万
4	ソニックウィングス2(F-15)	1,479,600	初クリアで穴ウメにご奉仕するにゃん。	ALL 連付
5	最後の忍道	865,100	12K	ALL 1ミス ノーマル

ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1～3F　☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット(サイバーブルー)	11,072,200	OHWさん	ALL
2	バトルサーキット(イエロービースト)	10,164,700	FBI	ALL
3	ソウルキャリバーⅡ(タイムアタック・ナイトメア)	2'58"48	HERTZ. by 小森 まなみ	ALL アルターネイティブ
4	パワースマッシュ	3,796,839	K.Y	ALL
5	マネーアイドル エクスチェンジャー	1138240	RYO	ALL レベル2

アミパラ2000店
広島県広島市西区西観音町3-3　☎082-297-7135

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(玖珂 光太郎)	4,711,176,880	XRX-ボウリング部予選落ちの人	ALL 自分に先発完投2CO球は有り得ません
2	怒首領蜂大往生(タイプB)	353,406,880	XRX-大魔王	2-5 EX強化 ボウリングしてない人
3	ビートマニアⅡDX 8thstyle(NO.5)	6,570	GA	HI-3
4	ビートマニアⅡDX 8thstyle(UG2)	7,939	GA	HI-3
5	ビートマニアⅡDX 8thstyle(ナイト)	6,713	GA	HI-3

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17　☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアⅡDX 8thstyle(ナイト)	6,802	はげ	ALL
★	ストライカーズ1945Ⅱ(フォッケウルフ)	3,181,800	金門氏元気？	2-2
3	ストライカーズ1945Ⅱ(フライングパンケーキ)	1,679,000	穴うめ隊㊙	スタンダード
★	ドラムマニア 7thMIX	510,217,350	穴うめ隊隊長	ALL 残×8
5	斑鳩(ノーマル)	34,062,760	おやじえ～す	ALL 残×1 連同付

ゲームプラザ・ショールーム
熊本県熊本市黒髪5-4-62　☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	メタルスラッグ4	7,754,530	WSM-NOB	ALL 連付
2	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル	1,300,298,770	WSM-KMT	2周ALL L強化 1周6.28億 タイプB
3	エスプレイド(相模 祐介)	39,966,050	WSM-MKZ	ALL 残5/6 円350 バ60%
4	エスプレイド(J-B 5th)	36,403,850	WSM-BAN-MAX	ALL 残5/6 円500
5	斑鳩(イージー)	28,529,010	WSM-LCH335	ALL ノーミス

ビッグプレイランド
愛媛県松山市道後樋又11-23　☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワードナの森	5,691,020	殺人鬼道場-GER	ALL 残×8 時間の無駄(2時間)
2	ぐっすんおよよ	3,525,950	JR	ALL 1面からスタート
3	コラムス	4,683,916	WNK	ジェル4760 LV145 強制スコア
4	リアルバウト餓狼伝説(フランコ)	742,700	リストラ	ALL 強制スコア
5	1941	13,147,500	穴埋め氏	ALL 連付 強制スコア

星狩物語 岸和田店
大阪府岸和田市作才町1047　☎0724-32-3841

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D(妙義左回り)	2'50"749	キョウヤ	TOYOTA TRUENO GT-APEX
★	パワースマッシュ2(ダブルス)	14,202,900	JCB&・Z・	男子
3	ギターフリークス 8thMIX パワーアップVer	327,275,550	しょぼしょぼ店長@穴ウメ	ボーナストラック
4	ギターフリークス 8thMIX パワーアップVer	389,569,500	同上。ELI君ありがとう	ノンストップオーダー bigin(ADV)×4(胎)
5	怒首領蜂大往生(タイプB)	139,186,400	ELI	稼ぎ？何だそれ、美味いのか？

プレイシティ 中央町店
鹿児島県鹿児島市中央町34-10　☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよSUN(やさしい)	3,465,543	NIE	
2	ぷよぷよSUN(ふつう)	269,346	ANA	
3	ぷよぷよSUN(むずい)	129,929	ANA	
4	怒首領蜂大往生(タイプB)	147,069,800	ANA	B-C
★	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX(チーム・連邦)	42,761	キンケドゥクワトロ大尉	ガンダム ALL

えの木
高知県高知市旭町3-104　☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギルティギア イグゼクス(チップ)	44,187,800	つながってないよHAM	ALL 連同付 10人目終了時2580万
★	ギルティギア イグゼクス(イノ)	11,957,100	プー	ALL 連同付
★	ギルティギア イグゼクス(ブリジット)	17,280,000	何がいいの？このキャラ。G.M.C.DUO	ALL 連同付 10人目終了時1020万
★	ギルティギア イグゼクス(ソル)	21,620,200	ZOT-HAM	ALL 連同付
★	ギルティギア イグゼクス(ディズィー)	18,927,200	蒙古猛烈破砕弾ダスー!! 待侍	ALL 連同付

三栄プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16　☎072-759-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギルティギア イグゼクス(スレイヤー)	13,804,200	1OIN	ALL M.O.Mモード
2	ギルティギア イグゼクス(ヴェノム)	5,125,200	FEF	ALL ノーマル
3	ギルティギア イグゼクス(メイ)	3,777,500	KY1	ALL ノーマル
4	ギルティギア イグゼクス(紗夢)	3,449,300	KY1	イノまで ノーマル
5	ギルティギア イグゼクス(ミリア)	2,719,100	T.D久保田(一撃必殺乱発)	ALL ノーマル

ゲー事典　■中野ロイヤル http://isweb40.infoseek.co.jp/play/royal-g■ゲームプラザキューティー　http://www.rinku.zaq.ne.jp/bkawf208/■アミパラ2000　http://www.amipara.co.jp/
■ミルカトル加納店　http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/top.htm■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店　http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm

●**ミルカトル加納店（和歌山県）**
新年明けましておめでとうございます。今年はどんどんネット対応のゲームが出てくると予想されます。さぁ、果たして春にはどんなネット対応ゲームが登場するか？　期待です！

●**ゲームスポット ハロウィン（島根県）**
年末は『麻雀格闘倶楽部』『バトルギア3』など、入荷ラッシュの予定です。

●**アミパラ2000（広島県）**
XRX・東京支部長様、おーさま先生、ご来店ありがとうございます。またのおこしをスタッフ一同、心よりお待ちしております。

●**ビッグプレイランド（愛媛県）**
『VF4 EVO』が盛り上がっております。対戦台3セット30円です。ぜひご来店を。あと、これが掲載されるころには『ファイナルファイト』や『F／A』が稼働中のはずであります！

●**えの木（高知県）**
三原副社長、小林真文先生、キャサ夫氏、ご来店ありがとうございました。オムライス、ウチの社長が『飯が軟らかすぎた』と申しておりました。

●**遊道楽 箱崎店（福岡県）**
『斑鳩』『ドラゴンブレイズ』を入荷しました。スコアを出してくださる方募集してます。

●**ゲームスポット大橋（長崎県）**
スコア出して男になれ!!（意味不明）男になる人募集中!!　マジメで誠実な人募集!!　上手い下手不問!!（オイオイ）ゲーム大会もあります!!　熱血プレイヤー募集中!!　BY　ミンキーヤス

●**プレイシティ中央町店（鹿児島県）**
『バトルギア3』ネット対応にて稼働中です。『VF4 EVO』もよろしくです。春には、大型機がもう1台入荷予定！最近、『ぷよぷよSUN』が盛り上がっています。担当は、『バトルギア3』がマイブームっす！

●**ゲームインナハII（沖縄県）**
ただいま、闘劇店舗予選の真っ最中。このスコアが掲載られるころには代表が決定していると思います。代表の皆さま全国大会頑張ってください。応援してます。BY　店員一同

●**ジョイBOX（沖縄県）**
毎月2回ほど大会を開催していますので、ぜひ参加をよろしくお願いします。

ジョイBOX
沖縄県那覇市首里儀保町3-16　☎098-886-9429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンバード2（タピア）	2,015,400	doro	2-6 連付 タピア
2	マイティ・パン（パニック）	Lv65	スー	633,000点
3	怒首領蜂大往生（タイプB）	184,302,330	doro	2-1 1082Hit
4	バーチャストライカー2002	26Goal	YUT	ALL 失点×0
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	336,300	？A？	

ゲームインナハII
沖縄県那覇市松尾2-22-19　☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生（タイプB）	662,371,710	MMM	2-5 EX強化 MAX2554Hit
2	バーチャストライカー2002	+25	KKK	(+26,-1) アルゼンチン
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（チーム・連邦）	19,317	ムシャ	ガンダム×2 ニュータイプS
4	ソウルキャリバーII（タイムアタック・ナイトメア）	2'23"08	HASIKURE	
5	ソウルキャリバーII（タイムアタック・キリク）	2'44"41	XIAO	

電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店
鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F　☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	697,800	YUU	
2	ギルティギア イグゼクス（チップ）	24,400,400	CHISO	M.O.Mモード
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（シングル・連邦）	17,352	ミナギ・トオノ	ALL 地・宇ガンダム 階級 中将
4	コナミアーケードギャラリー'80s（ロードファイター）	629,970	KLS	
5	ぶたさん	518,255	MGD-T.T	ノーミス ALL

RULES
最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

〈12月16日以降（1月19日（日）締切分）から集計開始、またはルールが変更されたタイトル〉

●**ポップンミュージック9**……エキスパートコースの【ファンシー、ダンサー、アッパー、ミステリー、カントリー、ギター】の6部門で集計します。カード使用の有無は問いません。

●**バーチャファイター4 エボリューション Ver.B**……【クリアタイム】の1部門で集計します。カードの使用の有無は問いません。

●**ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドIII**……【スコア】の1部門で集計します。

●**ダンスダンスレボリューション エクストリーム**……シングルの【スタンダード、ヘヴィ】の2部門で集計します。選択曲やコマンドの使用は問いません。

●**太鼓の達人4**……選択するコースは問わず【スコア】の1部門で集計します。

●**あずまんが大王 パズルボブル**……選択するコースは問わず【1人でパズル、CPU対戦】の2部門で集計します。

●**バトルギア3**……【初級、中級、上級、超上級、弩級、超弩級、超初級】の7部門の順走のみで集計します。使用車種、NESYSキーの使用などは問いません。

●**頭文字D アーケードステージ Ver.2**……【妙義 左回り、妙義 右回り、碓水左回り、碓水 右回り、赤城 下り、赤城上り、秋名下り、秋名 上り、八方ヶ原 往路、八方ヶ原 復路、いろは坂 下り、いろは坂 逆走】の計12部門で集計します。使用車種、カードの使用、モード、天候は問いません。

●**怒首領蜂大往生ブラックレーベル**……【タイプA、タイプB】の2部門で集計します。

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製ハガキに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

あて先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部 「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
（アルカディア5月号掲載）は
2003年
2月16日（日）
までに出されたスコアで、
2月19日（水）
当日消印まで有効です。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■**E-Mailでのお問い合わせに関して**
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■**FAXでのお問い合わせに関して**
問い合わせFAX番号
03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com
Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA"
Official HomePage
http://www.arcadiamagazine.com/

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

ゲー事典　■モンキーハウス本館　http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml■遊道楽箱崎店　http://www02.so-net.ne.jp/~tobby/top.html■ゲームプラザショールーム　http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada■プレイシティ中央町店　http://isweb38.infoseek.co.jp/play/playcity/■ジョイBOX　http://www61.tok2.com/home/doro/frame2.html

CLOSE UP! HI-SCORE SCENE

8th chapter. 最終スコア一覧表その3（前編）

決して妥協せず、常に己の限界に挑戦し続けるハイスコアラーたち。そんな彼らが織りなす熱いハイスコア争い。常にトップをひた走る者。いつも僅差に泣く者。集計のたびにトップが入れ替わるタイトル。確かにそこにはさまざまなドラマがあるのだ。君にもそんなワンシーンを感じてほしい。

1994年に集計開始したタイトル（前編）

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
サンダードラゴン2	1P側	6,020,480	キャラ別で集計
	2P側	6,163,630	
野球格闘リーグマン		1,542,700	スコアで集計
グランドストライカー		99	カンストのため集計打ち切り
ハイパーデュエル		2,657,460	スコアで集計
F1スーパーラップ		50"53	DP200必須の上ラップタイムで集計
ぽいっと！		999,999	カンストのため集計打ち切り
SDガンダムレインボー大陸戦記		集計打ち切り	永久パターンのため打ち切り
豪血寺一族	豪血寺お種	1,782,600	キャラ別で集計
	ホワイト・バッファロー	1,387,000	
	アンジェラ・ベルテ	1,715,900	
	大山礼児	1,391,600	
	アニー・ハミルトン	1,555,000	
	破流才蔵	1,562,600	
	キース・ウェイン	2,076,000	
	陳念	1,811,100	
バツグン	Aタイプ連付き	23,033,200	キャラ別、連射別で集計
	Aタイプ連なし	20,568,180	
	Bタイプ連付き	25,031,870	
	Bタイプ連なし	24,498,500	
	Cタイプ連付き	24,547,290	
	Cタイプ連なし	23,167,960	
マッドシャーク		10,000,000+α	1000万点+α達成のため打ち切り
リッジレーサー	タイムトライアル	3'25"806	
ゴジラ	V.S.モード	3,069,100	
スズカ8アワーズ2	グリーンヒル	2'52"36	
シュマイザーロボ		3,660,800	
雷電II		10,000,000+α	1000万点+α達成のため打ち切り
究極戦隊ダダンダーン	小鉄	2,419,350	キャラ別で集計
	アン	1,249,650	
	イーグル	1,599,800	
クレヨンしんちゃんオラと遊ぼ		2,249,000	スコアで集計
ミラクルアドベンチャー		999,900	カンストのため集計打ち切り
バーチャファイター	アキラ	52"18	キャラ別で集計
	カゲ	59"19	
	ジェフリー	1'14"06	
	ウルフ	54"35	
	ジャッキー	58"88	
	サラ	55"41	
	ラウ	49"09	
	パイ	1'10"69	
上海III		116,300	スコアで集計
スラムダンク		412	※得点で集計
パーフェクトソルジャーズ		1,269,500	スコアで集計
J.J.スクォーカーズ		集計打ち切り	永久パターンのため打ち切り

放置プレイで永パ！

筆者が左表のタイトルの中で特に印象に残っているのが『グランドクロス』（93年／エクセレントシステム／セガ）の集計打ち切りだ。このタイトルはピンボールのビデオゲーム版なのだが、ある改造を施すと放置した状態で半永久的にプレイし続けられるのだ。

その改造はというと実に簡単。フリッパーと筐体揺らしのボタンに連射装置を付け、それを押しっぱなしにしておくだけ。これだけでボールは跳ね回ってフリッパーの下に落ちることもなく、スコアを稼ぎ続けられる。

そもそもピンボール自体どんなものでも、ボールを下に落とさなければ永パといえなくもないのだが、連射装置を付けて放置するという発想が出てきたことに対して当時非常に驚いたものだ。

表には無いタイトルだが、同種の放置に『ぐるりん』（94年／フェイス／SNK）がある。これはいわゆる落ちモノパズルでブロックに当たるものは人間。三人ずつ落下して来る人間を、同じ種類に縦か横に三人並べると消えるというルールで、特徴はボタンでフィールドを回転させられる点だ。この回転ボタンに連射装置を付けて放置すると運がいいときに限ってだが、かなりの長時間、プレイを続行できるのだ。ちなみにスタートボタンにも連射を付け、たまにクレジットを入れては放置し、その日の一番高かったスコアを申請したら、そのスコアが全国一位だったということが実際にあった。

ほかの集計打ち切りタイトルに関して補足しておくと『エイリアンVS.プレデター』（94年／カプコン）はバグによる打ち切り。これはある地点でタイムオーバーと同時に敵を投げると、点数がいきなり9，999，990＋α（1の桁はランダム）になるためだ。

また、全8ステージの中で、最終面ボスだけ自爆せず、一瞬で集計が打ち切られた『ラピッドヒーロー』（94年／NMK）。ろくにプレイもしていないのに、個人的には妙にインパクトがあった。

格闘スコア最盛期

当時は最近に比べて、格闘ゲームのスコアラーが非常に多かったことも印象深い。これはCPUのアルゴリズムにランダムの要素が比較的少なく、パターン化の要素が強かったことも大きく影響していると思われる。

また点数システムにも各タイトルごとにいろいろな新しい試みがなされていた。必殺技をガードさせて稼ぐ『龍虎の拳2』（94年／SNK）、スーパーコンボを数多く当てて稼ぐ『スーパーストリートファイターIIX』（94年／カプコン）など、それぞれのタイトルにに、それぞれの稼ぎの方法や画期的なパターンの開発があり、全国の店舗間で激しいスコア争いが繰り広げられていた。

しかし時代の流れとともにCPU戦が高難度化し、ランダム要素が強まったり、CPU戦が対戦の練習という位置付けに変わっていったことなどにより、徐々に衰退していった。

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
ファイヤーバレル	連付き	11,719,900	連射別で集計
	連なし	11,605,600	
レーシングフォース		2'52"60	全コース合同で集計
バトルクロード		1,109,200	スコアで集計
牌砦Ⅱ		3,765,300	スコアで集計
プレイガールズ2		322,720	スコアで集計
グランドクロス		集計打ち切り	永久パターンのため打ち切り
デイトナUSA	初級	2'10"46	コース別で集計
	中級	2'52"29	
	上級	3'06"62	
ポトポト		4'42"30	タイムで集計※
極上パロディウス	ビックバイパー	4,909,000	キャラ別で集計
	タコスケ	4,757,800	
	ツインビー	4,749,400	
	ペン太郎	4,747,000	
	ひかるちゃん	4,807,100	
	マンボウ	4,581,000	
	ミカエル	4,828,700	
	こいつ	5,854,400	
ワールドヒーローズJET	ハンゾウ	253.63	キャラ別で集計
	フウマ	250.77	
	ドラゴン	300.00	
	J・カーン	242.40	
	ブロッケン	300.00	
	ラスプーチン	281.54	
	マッスルパワー	249.86	
	マッドマン	274.40	
	リョウコ	249.40	
	ジャンヌ	264.40	
	エリック	256.81	
	キャプテンキッド	265.27	
	シュラ	252.81	
	マキシマム	263.09	
	ジャック	300.00	
	リョフ	300.00	
だるま道場		370,940	スコアで集計
ツインイーグルⅡ	連付き	7,899,140	連射別で集計
	連なし	7,295,870	
早指し将棋五月陣戦		125,000	スコアで集計
得点王2		35	得失点差で集計
エイリアン VS. プレデター		集計打ち切り	バグのため集計打ち切り(全キャラ)
スタックコラムス		422,075	スコアで集計
トップハンター	連付き	1,945,500	連射別で集計
	連なし	1,815,300	
クイズ世界はSHOW by ショーバイ!		7420萬	獲得賞金で集計
まじかるスピード		1,021,100	スコアで集計
ラピッドヒーロー		集計打ち切り	永久パターンのため打ち切り
ヴァンパイア	デミトリ	1,757,200	キャラ別で集計
	ガロン	1,860,100	
	ビクトル	1,600,200	
	ザベル	1,821,400	
	モリガン	2,081,300	
	アナカリス	1,690,100	
	フェリシア	1,995,700	
	ビシャモン	2,024,300	
	オルバス	1,830,700	
	サスカッチ	1,656,800	
マジンガーZ		9,999,999	カンストのため打ち切り

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
クイズぱにくるふぁんたじー		1,350,000	スコアで集計
IQブロック		999,999	カンストのため集計打ち切り
龍虎の拳2	リョウ・サカザキ	2,675,397	キャラ別で集計
	ロバート・ガルシア	2,623,722	
	ユリ・サカザキ	3,189,492	
	タクマ・サカザキ	3,201,301	
	ジョン・クローリー	3,847,090	
	キサラギ・エイジ	3,348,950	
	キング	3,803,440	
	ジャック・ターナー	2,414,100	
	リー・パイロン	2,664,501	
	ミッキー・ロジャース	2,909,820	
	テムジン	2,138,620	
	Mr. ビッグ	3,265,520	
ダンジョンズ&ドラゴンズ® タワーオブドゥーム	ファイター	1,160,320	キャラ別で集計
	ドワーフ	1,150,308	
	エルフ	1,141,302	
	クレリック	1,143,566	
マッスルボマーデュオ		688,800	スコアで集計
ドラゴンボールZ		938,200	スコアで集計
ファイターズヒストリーダイナマイト	レイ	1,268,900	キャラ別で集計
	フェイリン	1,377,200	
	リョウコ	1,479,100	
	マットロック	1,227,450	
	サムチャイ	1,213,450	
	リー	1,246,600	
	ミゾグチ	1,496,550	
	ジャン	1,173,200	
	マーストリウス	1,287,500	
	ヨンミー	1,117,100	
	ザジィ	1,240,150	
	クラウン	1,413,000	
	カルノフ	1,266,150	
スーパーストリートファイターⅡX	リュウ	4,025,100	キャラ別で集計
	ケン	3,574,700	
	E. 本田	2,535,500	
	ガイル	3,007,400	
	春麗	3,117,500	
	ダルシム	3,206,500	
	ザンギエフ	1,931,400	
	ブランカ	3,345,000	
	バイソン	2,595,600	
	バルログ	1,837,600	
	サガット	3,004,700	
	T. ホーク	1,838,100	
	ディージェイ	2,856,500	
	フェイロン	2,715,400	
	キャミィ	2,587,100	
	豪鬼	2,192,300	
ティンクルピット		22,068,400	スコアで集計
ネビュラスレイ	連付き	2,919,720	連射別で集計
	連なし	2,690,530	
レイフォース	連付き	9,434,600	連射別で集計
	連なし	9,119,400	
ファイナルラップR		2'30"36	全コース合同で集計
フライングパワーディスク		292,309	スコアで集計
まじかるエラーをさがせ		8,732	スコアで集計
ベストバウトボクシング		1,326,150	スコアで集計

アルカディア 読者プレゼント

アルゼ様ご提供

5 スーパーリアル麻雀 クリスマスフィギュアセット 3名様

ショウ子とみづきが、サンタチックなコスチュームに身を包んでプリチーに登場! 超かわいいッス!! え? 時期外れ? このかわいさの前には関係無し!

4 メーテルレジェンドセット 1名様

少年の日が、二度と帰らないように、メーテルもまた、去って帰らない……でもメーテルはフィギュアになって帰って来てくれた!

6 スーパーリアル麻雀温泉 フィギュア付き携帯スタンド 1名様

かわいいだけじゃダメ、色っぽくなきゃ女じゃないのよ♥ とばかりにセクシーフィギュア付き携帯スタンドを1名様にプレゼント!

バンプレスト様ご提供

3 ガンダムシリーズ ニュータイプパイロット&MSキーホルダーセット 3名様

これを見て額にイナズマが走った人はぜひ応募すべし! ハマーンさまがらぶりぃ♥

1 聖闘士星矢 聖闘士胸像コレクションセット 3名様

コスモ発動! というわけて星矢、紫龍、瞬、氷河、一輝の胸像コレクションでがす。セブンセンシズ!!

車を持っていない人はこれで溜飲を下げましょう。大丈夫、十分自慢になるから。

2 頭文字D 携帯着信フラッシュスタンドセット 3名様

アミューズメントヴィジョン様ご提供

蹴球王決定戦で配られた「バチャスト2002」オリジナルネックストラップ。大事に使ってくれな!!

11 VIRTUA STRIKER 2002ネックストラップ 5名様

タイトー様ご提供

10 あずまんが大王 パズルボブルチラシ 10名様

普通では手に入りにくいよこれ! こんな素敵なプレゼントするのはアルカディアだけ! 2冊、3冊買いは当たり前!!

セガ様ご提供

8 ガメラソフトフィギュア Vol.2セット 3名様

強いぞガメラ! っつーか出来良すぎだよー。欲しくない? 欲しいでしょ!? ハイ、応募しましょうね。

冬でも暖かいジョイポリ! 寒いのが苦手な人はずっと居るぐらいの気持ちで!

9 ジョイポリスパスポート5組 10名様

7 北斗の拳 コレクションフィギュア Vol.8セット 3名様

今回の北斗の拳フィギュアは羅将シリーズです。応募しないヤツには、そう、あれだ! 北斗羅漢撃一(byジャギさま)っ!!

ナムコ様ご提供

いいから四の五の言わずに遊んでこいよ!! きっと楽しいからさ~。

15 ナンジャタウン パスポート5組 10名様

グレフ様・スーパースィープ様ご提供

14 BORDER DOWN イメージサウンドトラック 3名様

グラフィックが綺麗なのは、今号の記事を見れば分かってもらえるだろうんがぁ、しかしこのゲームはVGMもスンバラシイのだ!! まぁ騙されたと思って聞いてみろ(騙してないけど)!

コナミ/コナミマーケティング様ご提供

13 ポップンミュージックグッズ 30名様

先月に引き続き今月も「ポップン」グッズを大放出するぞ!! 手ぬぐい、ミニ提灯、コースター、ステッカーの中から、いずれか一つをプレゼント。当選率はかなりの高い(かもしれない)!

現在では手に入りにくい激レア品!! こんな太っ腹プレゼントは、コナミ+コナミマーケティング+アルカディアならでは!

12 beatmania II DX4th style オリジナルプレート 3名様

締切
2003年2月24日(月)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募下さい。同一のプレゼントに応募者が多数いた場合は抽選の上当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。
※商品の発送は、締め切りから1~2ヵ月かかることがありますのでご了承下さい。

ファンタジックながらも落ち着いたイラストが素敵な『モンスターゲートIII』ポスター。カッコイイ!

19 折り目無しポスター 10名様

編集部提供

18 ニンテンドーゲームキューブ 1名様

「F-ZERO AC(仮)」も出ることだしさ~。そろそろ用意しておいた方がいいんでないの?

ゲーマーのたしなみです。私もお正月はコレにお世話になりました。

17 ゲームボーイアドバンス 4名様

コナミミュージック様ご提供

ポップン絵馬、イベントで限定販売されたアッシュのドッグタグ、「pop'n9」カードケース2色をセットで。

16 ポップングッズ詰め合わせ 1名様

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

B2ポスター付

イラスト：闘幻狂

台湾から熱い漢たちがやってきた!!

新作

ポップンミュージック9（コナミ/コナミマーケティング）

式神の城Ⅱ（アルファ・システム/タイトー）

新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee～（ノイズファクトリー/プレイモア）

F-ZEROAC(仮)（アミューズメントヴィジョン/セガ　監修：任天堂）

ボーダーダウン（グレフ）

クレイジータクシー ハイローラー（ヒットメーカー/セガ）

兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編（童/タイトー）

攻略 闘幻狂（IGS/AMI）／ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002（イオリス/プレイモア/サンアミューズメント）／バーチャファイター4 エボリューション Ver.B（セガAM2/セガ）／ギルティギア イグゼクス ザ ミッドナイトカーニバル（アークシステムワークス/サミー）／ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002 Ver.2（ヒットメーカー/セガ）／バトルギア3（タイトー）／ケツイ 絆地獄たち（ケイブ）／THE HOUSE OF THE DEADⅢ（ワウ エンターテイメント/セガ）／あずまんが大王パズルボブル（モス/タイトー）

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーバロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■アルカデ チャット倶楽部
chatclub@arcadiamagazine.com

■ビート・レイジングⅡDX
raizing@arcadiamagajzine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア イグゼクス
「アソシエイション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■KOF投稿
「KOFッ子キングダム」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 エボリューション
「バチャっ子インフィニティ エボリューション」
vf4@arcadiamagazine.com

■ソウルキャリバーⅡ
「聖★キャリっ子学院」
sc2@arcadiamagazine.com

●特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー＆モノクロ（4色/1色）イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。それぞれの注意事項は以下の通り。

☆作品についての注意
・基本的に未発表の作品であること。
・なるべく、はがきサイズからA4までの大きさに収めて下さい。
・作品をHPなどで発表する場合は、投稿から45日以上間隔を空けていただけると助かります。

☆CG作品制作の注意
・RGBモードで作成したイラストは、うまく印刷できないため、あらかじめCMYKで作成することをお薦めします。
・モノクロイラストは、グレースケール・モノクロ二階調、どちらでも問題ありません。
・縦横の比率は、なるべくはがきに合わせてください。
（推奨サイズ：592×874ピクセル。または350dpiで7×5cm）

☆CG作品投稿の注意
・保存形式はJPG（.jpg）、BMP、PICT（.pict/.pct）、TIFF（.tif/.tiff）、MAG、フォトショップ形式（.psd）のいずれかでお願いします。（JPGのクオリティは75～95%）
・eメール投稿の場合、圧縮後のサイズが3Mが上限です。
・圧縮にはLHA（lzh）、Stuffit(.sit)、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip）を使用してください。自己解凍型はなるべく避けてください。
・3Mを超えるは、郵送で送ってください。その場合、JPG以外の非圧縮のファイル形式がお薦めです。

☆E-mail送信時の注意
・E-mailには、「画像データファイル」と、「住所、氏名、メールアドレス、HPアドレス、ペンネーム、及びコメントなどを書いた「テキストファイル」を添付してください。
・圧縮の際には、「画像データファイル」と「テキストファイル」を同一の書庫内に入れて圧縮するようにしてください。

すべてのあて先は……

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10

株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。4月号（No.35 2月28日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

5月号（NO.36 3/30発売号）への投稿締め切りは……
2月19日(水)必着

6月号（NO.37 4/30発売号）への投稿締め切りは……
3月19日(水)必着

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：「冬にプレイするならこのゲーム！」

●冬にやり込みたいゲームといえば「10ヤードファイト」ですか。90年代の新作ラッシュのころは、冬といえばこのタイトル、と代表されるようなものもあったりしたのですけどね。ただ、それだけじゃなくゲームに季節感を感じられる要素が無いと改めて気付きましたね。世界的に見たら難しいでしょうけど。(猿渡)

●ビデオだったら「飛鳥＆飛鳥」とか。理不尽な死に方するからカッと熱くなれる。体感なら「マジカルトロッコアドベンチャー」だな。1回やれば分かる単純なルールだし、操作も単純。全身を使うから、すぐに温まる。ただ、全力でやるとマジで足腰立たなくなるから気を付けてな。(権開板ベルニアン霜田)

●冬といえば思い出すのが、初代の「バーチャロン」。シートがやたら帯電しやすい材質で出来ていたからか、ちょっと危ないぐらい静電気が発生したのだ。シートに座り、レバーを握ると「バチリ!!!」。あれで静電気恐怖症気味になったなぁ。その件で、生まれて初めてエレガードを買いました。(杉田)

●冬にやるゲーム……寒いから外で雪合戦がおっくうな人は「ぷたさん」とかいいんじゃないでしょうか。単純に体をあっためたい人は、「太鼓の達人」とか「DDR」など体力が必要なものを。あとは、夜の冬に想いを馳せながら「チェルノブ」「SDI」をやってみるのも、オツかもしれないですね。(マッスル北嶋)

●冬は厚着をするせいか、暖房の効いたゲセでは熱過ぎるという難点も。ロッカーが基本装備ならうれしいんだけど……。また、真冬は寒くてバスの活性が低いので、こんなときこそ家庭用の「ゲットバスバトル」の逆移植で、冬でも池田○吾の爆釣天国！の方向性でお願いします。(偽ヒロ内藤itakyo)

●去年の冬に「VF4」を始めて、それから1年。今年の冬も、相変わらず「VF4(エボ)」をやってます。1年間遊び続けているわけですが、つまらなくなるどころか、ますます面白くなって困ったちゃん状態です。昨日1000敗カラーをゲットしました。今年も「VF4」にお金が消えそう……。(マジン)

●ここ数年の大型ゲームで最も疲れたのは、なぜか「ザ・警察官」。初プレイ時、スクワットさながらのオーバーアクションで遊んだ結果、ヘタレた自分の体は足腰が立たなくなっておりました。それはそうと、「闘劇」盛り上がってきましたね。寒い冬は暖かいゲーセンと「闘劇」で乗り切ってください。(河野)

●中学生のとき大雪の中、屋外にあるNEO・GEOをやりに通ったことを思い出しました。手がかじかんでるのによくやったなぁ。あ、冬にオススメなゲームは「友達と一緒に盛り上がれるゲーム」対戦、音ゲー、パズル、体感何でもOK。寒くても友達と一緒ならあつ～くゲーセンで遊べますよ！(雪国育ち　＆ぅ)

●真冬なのに汗だくになった記憶があるのは「ファイナルハロン」。全身運動なだけに、コートなんか着ていたら大変な有り様になる。そういえば昔は「ストII」で遊んだ後も汗だくだった。体中に余計な力が入っていたからだろうけど、今は乱入されると手のひらの方に汗をかいてしまうの。(それは神経性の汗です・まこっひち)

●シューティングゲームで弾を避けようとすると、いつも余計に動いて別の弾にやられてしまう私。でも寒いときにプレイすれば、そんな余計な動きも押さえられてイイカンジに遊べる(個的実話)。「シューティングで遊ぶと体が大きく動いてしまう」というキミはぜひ寒い日にプレイしてみる！(原付は寒い　おじゃ)

●冬のゲームといえばやっぱり「DDR」でしょう。冬は暖かくなります……というかむしろ熱くなります。真冬の新宿をなぜか汗だくで薄着になって歩いていたことも……。音ゲーは何をやっても体を激しく動かすので、熱くなりますよ。オススメは「マーシャルビート」(笑)。(ししゃもぬいぐるみ希望あっくん)

●冬にするなら、「サイレントスコープ」でしょう。店外に置いてあるゲームセンターにあえて行きます。もちろん寒いですが、トレンチコートとか着て雰囲気を出しながら寒さに耐えます。これで照準を外すようでは真のスナイパーじゃないですから。いやぁ、やっぱり寒いから店入って対戦だ!!(スナッチブルタル)

●音ゲーは本当にダメな私ですが、「DDR」はこの季節向きで大好きです。難度が比較的低く、音楽もお気に入りの「BUTTERFLY」とか「PETIT LOVE」などを楽しんで体ホカホカ。汗もかかずに程よい感じなんですよね。ちなみに高いレベルの曲をプレイすると全く踏めずに逆に体が冷えてしまいます(笑)。(吉井)

●昨年の冬は「ナイトレイド」のハングランチャーでレバーをグルグル回し体を温め何とか凌ぎました。今年はポップンや式神で遊んでます。ついつい体が動くので気が付くと汗だくでポカポカです。しかしなぜか財布はツンドラで、我家は今、ガスも電気も停止寸前です。あっお花畑が見え……。(田口店長)

STAFF
■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀寿
■編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二(THINKS NEO)
■デスク　霜田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北嶋裕章／伊丹森／鈴木宏昌／河野淳一／安藤慶祐／高橋誠／小沢正／飯塚晃司／砂田秀幸／吉井卓／五藤俊次
■編集協力(五十音順)　アストロ／伊勢猫／INO／H.L／MVP／DYZ／カイゼルちくわ／かっちん／キャサ夫／極限堂／閃屋／栗田／GrayZone／K／京城／ケンちゃん／COSPA／小山祥之／G-LAN／Joe／庄司卓／ずるずる／蓮之字元郎／田渕健康／垂れ乳巌窟／ちゃっきー／DragonLEE／新丸一／袴田直樹／バチ／ハメコ。／福田サクテル／仏のウルフ／三重県の山本さん／ももやん／ラオウ
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／大竹伸子／齋藤明子(THINKS NEO)／山田由紀子(THINKS NEO)／斉藤若子
■タイトルロゴ＆表紙デザイン　Smile Studio(福島トオル)
■制作協力　藤原城嗣／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト(五十音順)　天野シロ／今井神／柄本基克／尾崎弘宜／閃屋／G＝ヒコロウ／なりたゆみ／藤ノ宮コンザエモン／ポポしじみ／ムドウ／龍輝雅龍
■業務部　青木孝道
■広告営業　岡部寿一／幸宏樹／田山麻子
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋喜／中村宣忠

月刊アルカディア 3月号 [No.034]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.034

第4巻 第3号 通巻第34号　平成15年3月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-03

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850(ダイヤルイン)
広告部　03-5433-7214(ダイヤルイン)
WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所　凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答え下さい。プレゼントの商品と番号は200ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でなくて構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア 3月号 [No.34]　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～71の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～71の番号の中から選んでください。

1 表紙：ポップンミュージック9
2 目次
3 ee'MALL
4 ポップンミュージック9
5 新豪血寺一族 闘婚～Matrimelee～
6 ボーダーダウン
7 バーチャコップ3
8 兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編
9 F-ZERO AC（仮）
10 クレイジータクシー ハイローラー
11 式神の城II
12 タイムクライシス3
13 闘劇 -スーパーバトルオペラ-
14 ブランニューアップデイツ
15 アルカディアデータベース
16 日本縦断 ゲームセンターマップ
17 魂を籠める者
18 バーチャファイター4 エボリューション Ver.B
19 ダンスダンスレボリューション エクストリーム
20 ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002 Ver.2
21 バトルギア3
22 ケツイ 絆地獄たち
23 頭文字D アーケードステージ Ver.2
24 ボチッとにゃ～
25 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドIII
26 モンスターゲートIII
27 ワールドコンバット
28 ビートマニアIIDX 8th style
29 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002
30 ギルティギア イグゼクス
31 パチゃっ子 インフィニティ エボリューション
32 ジャンク新聞
33 ロングランゲームズブースター ストリートファイターIII 3rd STRIKE
34 ビーマニトッププレイヤー座談会 僕らがビートマニアを始めたワケ
35 アーケードゲーム ライブラリー
36 懐古芸夢成り上がり物語 レゲー鉄砲玉
37 ルックバック！ アーケードゲーム
38 新・STEP UP☆列伝 健太'sバーチャフルライフ
39 アーケーダー・ネオ
40 ハードウェアミュージアム
41 全国ゲーセンイベント準備会
42 ジョイスティックトゥルーバーズ
43 闘幻狂
44 ドッグステーション・デラックス ～イタターネットはじめました！
45 あずまんが大王パズルボブル
46 金剛脱衣門：萌えるカジにょ
47 ビート・レイジングIIDX
48 ポップンな関係
49 プライズワンダーランド
50 コスプレ・プレイスタイル
51 KOFッ子キングダム
52 GGXXアソシエーションXX
53 筐体百景
54 アルカディア フロンティアーズ
55 愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
56 ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
57 設定資料集：モンスターゲートIII
58 そんなんアリカ
59 ゲームメーカー・ナウ!!
60 デジタル・ディスク・アーカイヴ
61 アミューズメントジャーナル
62 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
63 まじかる猛者通信
64 アルカデ チャット倶楽部
65 パンドラキャラット改
66 アルカディアクーポン
67 ハイスコア全国集計
68 プレゼント
69 次号予告・募集記事
70 エディトリアルデパートメントガゼット
71 ポスター：モンスターゲートIII

Q8.学校・職業・その他

1	小学生	10	予備校生
2	中学1年生	11	大学生
3	中学2年生	12	大学院生
4	中学3年生	13	会社員
5	高校1年生	14	自営業
6	高校2年生	15	主婦
7	高校3年生	16	フリーター
8	短大生	17	無職
9	専門学校生		

【お詫びと訂正】

アルカディア2月号におきまして、以下の誤りがありました。
●66ページ、「バーチャロン専門フロア」記事において、「グッズ購入可能」という表記がありましたが、実際にはグッズの販売は行なわれておりません。
●144ページ、イベント準備会のページで「大久保アルファステーション」の1月12日の大会名が「カプコン VS. SNK2」になっておりましたが、正しくは「マーブル VS. カプコン2」です。また145ページ、「トンボ大横駅前」の1月11日の大会名が「闘劇ソウルキャリバーII」となっておりましたが、正しくは「ソウルキャリバーII大会」です。
●196アルカディアクーポンのページにおきまして、下鴨ヒーロータウンの電話番号に誤りがあります。正しくは、「075-712-4367」です。

関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
（1冊650円×年間12冊＝7,800円）＋（80円[送料]×年間12冊＝960円）＝8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック（THE KING OF FIGHTERS 2002／ギルティギア イグゼクス／バーチャファイター4／鉄拳4）も通信販売で扱ってます。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問合せいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
株式会社アスキーイーシー
電話：03-5351-8202（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらをご覧ください。
定期購読ページ　**http://www.ascii-store.com/**
バックナンバー　**http://www.arcadiamagazine.com/**

ARCADIA No.34

アンケートはがき

P.202にある、アンケートの質問を元に記入してください。

A1. おもしろかった記事のタイトルとその理由を教えてください(一つ～最大六つまでOK)。

番号		番号		理由
番号		番号		
番号		番号		

A2. つまらなかった記事のタイトルとその理由を教えてください(一つ～最大六つまでOK)。

番号		番号		理由
番号		番号		
番号		番号		

Q3.表紙の感想をお願いします。

A3.

Q4.付録ポスターの感想を教えてください。

A4.

Q5.ゲーセンで出来た異性の友人・恋人がいる。

A5. ・いる(□友人 □恋人) ・いない

Q6.週に何回くらいゲーセンに行きますか?

A6. □1回 □2～3回 □4～5回 □6～7回

Q7.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A7. 〔 〕ページ〔 〕さんの投稿

自由欄 〔 〕都道府県 P.N〔 〕

ご協力ありがとうございました!

ゲーム名

集計部門 (キャラ・コースなど)

スコア (タイム)

面数

難易度

備考

達成日 年 月 日

得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)

ゲームセンター
- 名前
- 電話

住所

スコアネーム (最大20文字)

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長 印

平成15年3月1日発行(毎月1回1日発行) 第4巻 第3号 通巻第34号

雑誌11547-03 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547030654